WWW.PIGGYBACK.COM

MINIGUÍA

piggyback®

MANUAL BÁSICO

Este capítulo de introducción ofrece una presentación general de todas las características y los conceptos principales de *Breath of the Wild*. Una vez empieza la aventura, en cuestión de segundos tendrás la libertad de ir adonde quieras y hacer lo que quieras. La idea de ir por libre es divertidísima, pero también depara un sinfín de trampas para el jugador incauto: enemigos sorprendentemente duros, rompecabezas complejos y muchos retos propios de un mundo grande y variado.

Breath of the Wild no mima a los jugadores con tutoriales al uso ni gestiona los viajes con puntos de ruta para dividirlos en etapas. Más bien aprenderás observando, probando con acciones que parezcan lógicas y, por encima de todo, mediante ensayo y error.

Comprender las características básicas del juego en los primeros compases de la historia resulta fundamental. Si quieres empezar como es debido, léete este primer capítulo para familiarizarte con la exploración, el combate, la evolución del personaje, el equipo y demás apartados básicos. Si eres de los que disfrutan poniendo a prueba su temple en este mundo sin apenas ayuda, podrás consultar este capítulo de vez en cuando cada vez que quieras profundizar en algún tema de interés.

INICIO RÁPIDO

MANUAL BÁSICO

PASO A PASO

SANTUARIOS

MISIONES SECUNDARIAS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

Estructura del juego

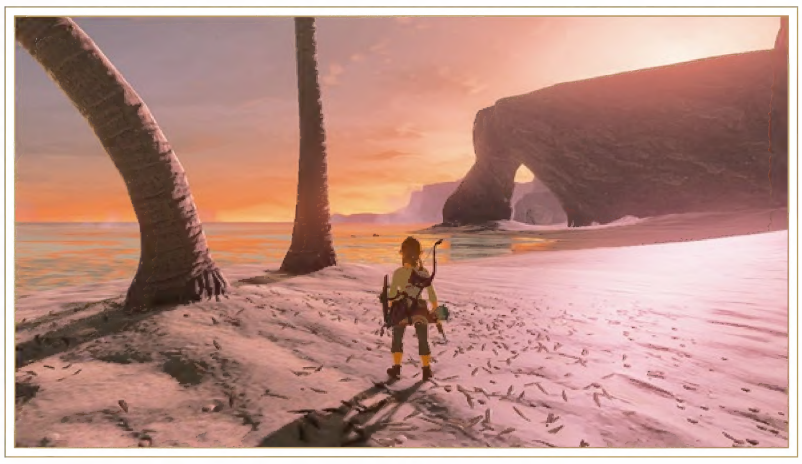
The Legend of Zelda: Breath of the Wild sitúa a Link, tu personaje, en un sobrecogedor mundo abierto, y te da libertad para explorarlo como prefieras. Aunque siempre habrá una misión de la historia principal, se te presentarán incontables razones y oportunidades para salirte del camino marcado.

La clave de *Breath of the Wild* reside en que no hay una forma buena o mala de jugar. Algunos optarán por centrarse en seguir la historia, y otros se lo tomarán con más calma a la hora completar las misiones importantes para explorar a fondo el mundo de Hyrule.

A grandes rasgos, tenemos tres objetivos principales:

- **MISIONES PRINCIPALES ( ):** estas misiones permiten avanzar en la historia principal al completarlas. Se seleccionan automáticamente por defecto, por lo que sus puntos de ruta se muestran con prioridad en tu mapa y minimapa. Estos indicadores son muy útiles para saber cuál es tu próximo destino, pero no esperes seguirlos a ciegas para completar los objetivos. Explorar cada región mientras te diriges a tu siguiente destino forma gran parte del desafío, en el que la curiosidad natural y la disposición a investigar los entornos te permitirán hallar las soluciones por tu cuenta. Hay veces en las que ni siquiera recibirás una pista de adónde ir: en algunas misiones principales, los puntos de ruta se quedan en la posición del asignador de la misión. En esos casos, solo podrás valerte de las indicaciones que te proporcione el personaje en cuestión. De ti dependerá descifrar lo que quiere decir y averiguar lo que debes hacer a continuación.

- **MISIONES SECUNDARIAS ( ) Y PRUEBAS HEROICAS ( ):** estos encargos suelen ser más breves que las misiones principales y su objetivo es relativamente sencillo (encontrar un objeto concreto, descubrir un lugar relevante oculto, etcétera). Cada vez que desees completar una de estas misiones opcionales, asegúrate de seleccionarla en el menú Diario de viaje: así te asegurarás de que los puntos de ruta activos del mapa y del minimapa señalen las ubicaciones pertinentes. Eso sí, en muchos casos, estos puntos de ruta permanecerán donde está el asignador de la misión, por lo que te tocará a ti averiguar cuál es el siguiente paso. La mayoría de las misiones opcionales no implican combates intensos, sino que pondrán a prueba tu ingenio y tus dotes de observación. Si un personaje necesita un elixir para curar a un familiar, tendrás que recurrir a las pistas de las que dispongas para saber qué ingredientes necesitas y dónde encontrarlos. El capítulo Paso a paso indica varias misiones opcionales según lo asequibles que sean dentro de las capacidades de Link en cada fase de la historia. Por norma general, te recomendamos que completes tantas misiones secundarias como puedas, no solo por sus valiosas recompensas, sino también porque te permiten descubrir más maravillas de Hyrule.



- **IR POR LIBRE:** aunque no estés realizando una misión, puedes hacer muchas cosas en *Breath of the Wild*, como explorar sus espectaculares escenarios, recoger recursos o equipo mejorado, descubrir zonas secretas, participar en minijuegos y enfrentarte a los enemigos que vayas encontrando. Se trata de un mundo *vivo*, lleno de oportunidades y recompensas. Independientemente de las ventajas que conseguirás al reunir objetos, la exploración ya de por sí es muy gratificante: recorrer las vastas extensiones y descubrir paisajes cautivadores puede dar lugar a momentos relajantes y profundos.

DIFICULTAD

Breath of the Wild es un juego relativamente difícil para los estándares modernos. Hay algunos tutoriales y notificaciones que te explicarán los conceptos básicos y los sistemas, los puntos de ruta ofrecen referencias visuales deliberadamente limitadas, los combates pueden parecer brutales si no te preparas, el mapa que explorarás es gigantesco, y hay muchas posibles trampas. No obstante, la dificultad no es injusta ni cruel, sino al revés. Cada fracaso te enseña algo para que puedas acometer mejor un desafío o prepararte más.

OMITIR SECUENCIAS

Aunque la mayoría de jugadores querrán ver cómo se desarrolla la historia, habrá veces (especialmente al iniciar un evento varias veces o volver a empezar el juego) en las que no querrás ver de nuevo una secuencia cinemática. Para omitir las secuencias, pulsa X. A veces, en las secuencias importantes tendrás que pulsar + cuando aparezca la notificación correspondiente. También puedes acelerar las conversaciones con los personajes pulsando B cada vez que empiecen una nueva línea de diálogo.

GUARDADO

Breath of the Wild emplea un sistema de autoguardado que registra automáticamente tus progresos a intervalos regulares. Se trata de un proceso continuo (presta atención al icono , en la esquina inferior izquierda de la pantalla), por lo que volverás a donde estabas unos minutos, o incluso segundos, antes del momento en el que apareciera la pantalla de Fin de la partida. Existen cinco espacios de autoguardado, lo que ofrece mucha flexibilidad si quieres retroceder a un momento anterior.

También puedes crear un archivo de guardado manual a través del menú de la consola. Acostúmbrate a usar esta función para registrar tus progresos, sobre todo antes de intentar algo peligroso. Es rápido e indoloro, y te ayudará a evitar situaciones en las que pierdas progresos por un error o un aumento inesperado de la dificultad en el caso inusual de que el autoguardado lleve un tiempo sin activarse. Eso sí, debes recordar que cuando visites ciertos lugares, el guardado manual se suspenderá.

Breath of the Wild ofrece montones de oportunidades para salirte del camino marcado, ya que la exploración y los hallazgos beneficiarán a Link y aumentarán el porcentaje de juego completado. Vagar por el mapa es algo que recomendamos, porque hasta que no hayas explorado una zona, jamás sabrás lo que te depara. Al guardar de forma regular, te cubres las espaldas ante eventualidades claramente desfavorables.

CONTROLES

La siguiente tabla incluye un práctico resumen de los controles principales que utilizarás a lo largo de la aventura.

RESUMEN DE LOS CONTROLES POR DEFECTO

SWITCH	WII U	RESUMEN
L	L	Se usa para los movimientos básicos y para navegar por los menús.
R	R	Se usa para controlar la cámara del juego y para navegar por las páginas en los menús.
+	+	Se usa para seleccionar tu arma/arco/escudo/flecha/módulo actual (mantén una dirección y recorre los objetos disponibles con R). Silba para llamar a tu caballo (+). También se usa para navegar por los menús.
A	A	Se usa para interactuar con el entorno y para confirmar la selección en los menús. Durante el combate, pulsa el botón mientras empuñas un escudo para hacer una guardia perfecta. Se usa para montarte en un caballo. Cuando vayas en él, espolea al caballo para que vaya más deprisa. Cuando Link esté en el aire empuñando el escudo, pulsa este botón para deslizarte con el escudo.
B	B	Púlsalo para enfundar tu arma actual o para guardar la paravela. Mantenlo pulsado para esprintar mientras corres. También sirve para cancelar la selección en los menús y los ataques cargados o los disparos con el arco.
Y	Y	Púlsalo para atacar con el arma que empuñes. Mantenlo pulsado para realizar un ataque cargado.
X	X	Púlsalo para saltar cuando estés sobre una superficie sólida. Si estás en el aire, púlsalo para usar la paravela. Cuando nades, púlsalo para acelerar.
R	R	Púlsalo para empuñar el arma cuerpo a cuerpo que tengas seleccionada. Mantenlo pulsado para apuntar, y suéltalo para lanzar el arma. También sirve para lanzar los objetos que lleves, como tarros o rocas.
ZR	ZR	Púlsalo para sacar el arco que tengas seleccionado. Mantenlo pulsado para apuntar y cargar, y suéltalo para disparar.
L	L	Púlsalo para activar el módulo que tengas seleccionado. Púlsalo de nuevo para desactivarlo.
ZL	ZL	Tócalo para alinear la cámara al instante con la dirección en la que está mirando Link. Mantenlo pulsado para centrar (fijar a Link a esa dirección), fijar un objetivo cercano y empuñar tu escudo. Púlsalo varias veces para cambiar de objetivo cuando sea posible.
L	L	Se usa para agacharte.
R	R	Pulsa para usar tu catalejo, un objeto que recibirás en los primeros compases de la historia principal.
+	+	Muestra el menú de pausa, donde podrás cambiar de pestaña con L y R.
−	−	Muestra la piedra sheikah, donde podrás cambiar de pestaña con L y R.

INICIO RÁPIDO
MANUAL BÁSICO
PASO A PASO
SANTUARIOS
MISIONES SECUNDARIAS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
ÍNDICE
ESTRUCTURA DEL JUEGO
CONTROLES
VISUALIZACIÓN EN PANTALLA
DESPLAZAMIENTO
LUGARES RELEVANTES
MAPAS E INDICADORES
CABALLOS
COMBATE
RECURSOS
COCINA
EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE
CLIMA Y ELEMENTOS
MÓDULOS
ROMPECABEZAS

VISUALIZACIÓN EN PANTALLA

1 CORAZONES

Los corazones representan la energía vital de Link. El medidor se vacía cada vez que él sufra daños. La pantalla de Fin de la partida aparecerá cuando se vacíe por completo. Existen varias formas de recuperar los corazones vacíos, aunque la más recurrente es consumiendo comida. Empezarás el juego con tres corazones, pero podrás incrementar el total de forma permanente completando mazmorras y santuarios (aunque estos últimos requieren más tiempo), o de forma temporal al comer ciertos platos cocinados. Los corazones temporales aparecen en amarillo y desaparecen cuando los pierdes.

2 ARMAMENTO

Esta pantalla muestra tu armamento actual. Pulsa la dirección correspondiente en ✚ para acceder a un atajo: izquierda para equipar tu escudo, derecha para sacar tu arma cuerpo a cuerpo, arriba para preparar tu módulo y abajo para silbar a tu caballo. Para cambiar la selección actual de atajos, mantén pulsada la dirección correspondiente en ✚ y elige uno nuevo con Ⓡ, o visita el menú Alforja.

3 INDICADOR DE RESISTENCIA

Verás una barra circular verde cada vez que gastes resistencia al realizar esfuerzos como esprintar o escalar. Una vez ceses la actividad, el medidor se rellenará automáticamente. Pero si no logras parar antes de que la barra entera se agote, pasará a estar en rojo y no podrás realizar movimientos que consuman resistencia durante varios segundos hasta que el medidor vuelva a llenarse por completo. Y lo que es peor: si te quedas sin resistencia mientras escalas o nadas, Link se soltará o se ahogará.

4 INTERACCIONES

Los objetos o individuos con los que puedes interactuar en el mundo del juego con Ⓐ aparecen resaltados con indicadores en los que pone "Hablar" o "Activar" cuando te pones a su alcance.

5 MINIMAPA

Muestra el entorno inmediato que rodea a Link, además de información esencial, como puntos de ruta, santuarios, y diversos puntos de interacción. Ve a la página 16 para obtener más información.

6 SENSOR SHEIKAH

Al principio de la aventura, recibirás una piedra sheikah para poder acceder al mapa en el juego. Al avanzar un poco más en la aventura, se añadirá una nueva función: el Sensor sheikah, que te permite detectar los santuarios que haya cerca. Esta función viene representada por un icono de antena. Cada vez que haya un santuario disponible en el radio actual de la piedra sheikah, el sensor empezará a brillar. Los círculos concéntricos se iluminarán cuando Link mire en dirección al santuario; cuanto mejor alineado esté, más círculos brillarán. Esto te permite localizar los santuarios con una precisión bastante fiable, pero recuerda que la señal es tridimensional. No solo debes tener en cuenta si está a la izquierda o a la derecha, sino también la altura a la que está.

7 INDICADOR DE RUIDO

Cada vez que Link realice una acción, este medidor indica la cantidad de ruido que hace. Cuanto más ruido haga, mayor será la amplitud de las ondas de sonido en esta imagen. Esta herramienta será de utilidad durante los momentos de sigilo. Cada vez que haya enemigos o presas cerca, asegúrate de que no te vean y procura hacer el menor ruido posible. Andar agachado es una buena forma de moverte en silencio, sobre todo si inclinas suavemente Ⓛ. Además, algunos alimentos y piezas de armadura pueden mejorar tu capacidad de permanecer en silencio.

8 HORA DEL DÍA

La hora actual del día tiene un papel importante en el juego. Por ejemplo:

- Hay diversos tipos de enemigos que solo pueden encontrarse de noche.
- Los guardias de los puestos avanzados suelen dormir en algún momento después del anochecer, por lo que podrás evitar conflictos o planear ataques sigilosos si te dejas caer por la noche.
- Algunos especímenes de flora y fauna solo pueden encontrarse en ciertas franjas horarias.
- Hay misiones y eventos opcionales que solo están disponibles de noche.

Un segundo en la vida real equivale a un minuto en el mundo del juego, así que un ciclo completo de día y noche en Hyrule sería de 24 minutos reales.

9 CLIMA

El icono brillante representa la climatología actual, mientras que los iconos de la derecha ofrecen la previsión de las próximas horas. Todos los iconos se desplazan lentamente a la izquierda conforme va pasando el tiempo. El clima puede repercutir de varias formas en el juego. Por ejemplo, Link resbalará y se deslizará si intentas escalar cuando llueve, y puede ser alcanzado por un rayo durante una tormenta.

10 TEMPERATURA

El termómetro representa la temperatura actual. Si el medidor entra en la zona azul o roja, tendrás que consumir la comida o los elixires adecuados, o proporcionar a Link un equipo específico que lo proteja del frío o del calor.

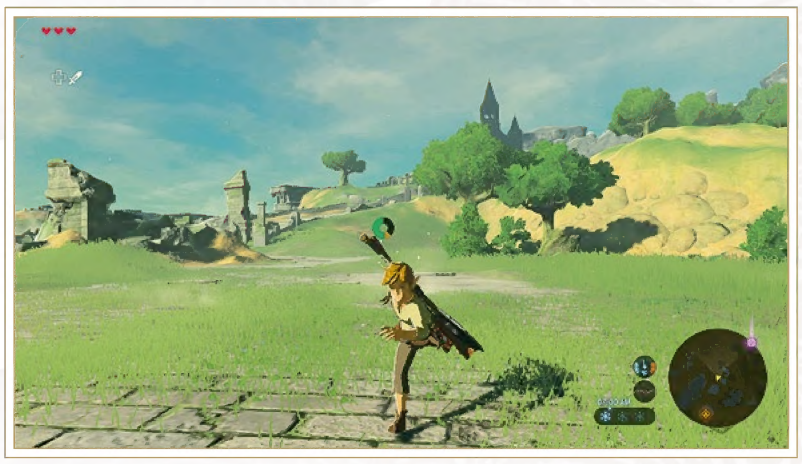
RUPIAS

Las rupias son la moneda principal en el universo de *Legend of Zelda*. Cada vez que consigas rupias, tus ahorros totales aparecerán brevemente en la esquina superior derecha de la pantalla, aunque también puedes consultar un recuento permanente de tu saldo en el menú Alforja. Necesitas rupias para comprar cualquier cosa a los comerciantes. El valor de la rupia que recojas depende de su color:

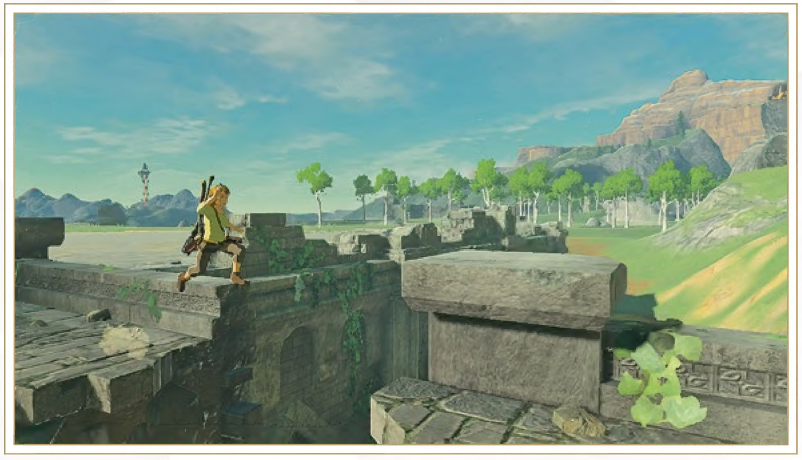
RUPIA	VALOR
	1
	5
	20
	50
	100
	300

DESPLAZAMIENTO

El desplazamiento es uno de los principales desafíos en *Breath of the Wild*. Aunque las acciones y los movimientos básicos son fáciles de ejecutar, moverse en entornos complejos o planear viajes eficientes puede resultar algo más complejo. Eso sí, con la práctica, estas habilidades se convertirán en algo instintivo. La clave reside en familiarizarte con cada acción. Si alguna de ellas te parece confusa o poco natural, practícala a menudo y lee atentamente las explicaciones correspondientes en estas páginas. Cualquier forma de desplazamiento importante de la que quieras desentenderte acabará dificultando tus progresos en los viajes.



MOVIMIENTO BÁSICO: viajar de un destino a otro a pie es lo más sencillo que hay. Mueve a Link con Ⓛ, y controla la cámara con Ⓡ. Mantén pulsado Ⓑ mientras corres para esprintar y acortar tus viajes. Esprintar agota poco a poco tu barra de resistencia. Si dejas de esprintar, el medidor volverá a rellenarse poco a poco. Si vacías la barra entera, Link se quedará sin aliento y no podrá ir a toda velocidad hasta que se haya vuelto a llenar por completo.



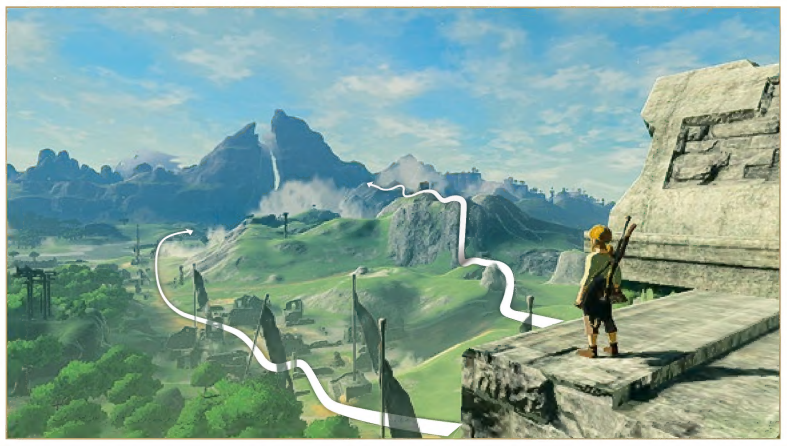
SALTAR: puedes saltar pulsando Ⓧ. Esto te permite sortear obstáculos o huecos. Para saltar a más distancia, prepárate antes para coger carrerilla y esprintar. Si te caes desde una gran altura, sufrirás daño, así que ten cuidado cuando maniobres cerca de una caída importante. Cuando obtengas la paravela en la sección de introducción del juego, podrás evitar los efectos de los descensos rápidos al flotar y aminorar tu velocidad justo antes de llegar al suelo.

NADAR: Link nada automáticamente cuando mueves Ⓛ. Cada movimiento que haga cuando esté sumergido vacía una fracción de la barra de resistencia. Si no logras llegar a tierra firme antes de que el medidor se vacíe por completo, se ahogará y tendrás que volver a la última vez que estuviste en tierra con un corazón menos que antes. Puedes acelerar para recorrer una distancia corta pulsando Ⓧ, aunque esto agota buena parte de la barra de resistencia. Acelerar sirve para unas cuantas cosas, como alcanzar la orilla antes, atrapar peces o poner distancia de por medio entre Link y un enemigo.

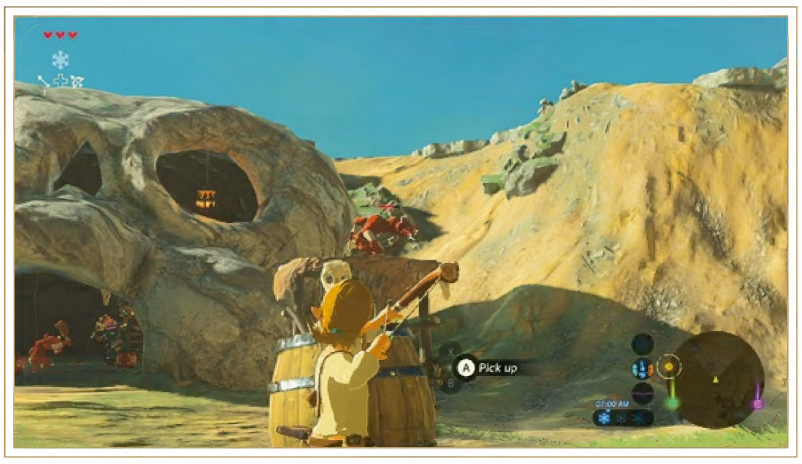
FUNDAMENTOS DE ESCALADA: Link puede escalar prácticamente cualquier muro, acantilado o montaña que haya en el juego, con la (obvia) excepción de las paredes lisas, que suelen encontrarse en los santuarios y en las construcciones antiguas. Para empezar a escalar, acerca a Link a una superficie sólida y vertical, y usa Ⓛ para subir, moverte a la izquierda o a la derecha, o descender. Cada movimiento que realices mientras escales te cuesta una parte de tu barra de resistencia, por lo que tendrás andarte con ojo al escoger tu ruta. Usar Ⓡ para ajustar la cámara y planificar en consecuencia resulta crucial en las subidas largas, ya que a menudo tendrás que buscar superficies horizontales para descansar y reponer tu resistencia. Una vez que la rueda de resistencia se agote por completo, Link perderá el agarre y se caerá. Puedes saltar con Ⓧ para alcanzar una posición más elevada rápidamente mientras trepas, pero eso consumirá aún más tu resistencia al instante, por lo que se recomienda reservar este movimiento para situaciones de poco riesgo.

MOVIMIENTOS DE DESCENSO: para empezar a descender estando de pie, dirígete al borde y pulsa Ⓐ cuando aparezca en la pantalla la indicación pertinente. Cuando te cuelgues, puedes dejarte caer con Ⓑ, o impulsarte manteniendo pulsado Ⓛ y pulsando Ⓧ para que Link salte de la superficie. Para agarrar un asidero en el aire, basta con moverte en dirección a él. Podrás hacer esto fácilmente cuando tengas la paravela.

INICIO RÁPIDO
MANUAL BÁSICO
PASO A PASO
SANTUARIOS
MISIONES SECUNDARIAS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
ÍNDICE
ESTRUCTURA DEL JUEGO
CONTROLES
VISUALIZACIÓN EN PANTALLA
DESPLAZAMIENTO
LUGARES RELEVANTES
MAPAS E INDICADORES
CABALLOS
COMBATE
RECURSOS
COCINA
EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE
CLIMA Y ELEMENTOS
MÓDULOS
ROMPECABEZAS



PLANEAR LA RUTA: antes de realizar un viaje largo, acostúmbrate a planear tu ruta con antelación. Seguir los caminos suele ser la forma más rápida y directa, pero también te encontrarás a más enemigos. Si te aventuras por zonas alejadas, normalmente tendrás que escalar y tomar desvíos, pero a menudo descubrirás sorpresas como los santuarios. Cada vez que veas un punto de observación elevado, merece la pena subir hasta él: los terrenos elevados te permiten ver mejor la región y adaptar tu ruta en consecuencia. Sin embargo, tu resistencia es muy limitada en las primeras horas de aventura, por lo que solo podrás escalar durante intervalos cortos de tiempo. Esto significa que las subidas que requieran más esfuerzos solo serán posibles si incluyen superficies planas para descansar. La capacidad de exploración de Link (sobre todo al escalar) mejora conforme vaya mejorando su equipo y sus atributos durante la aventura.

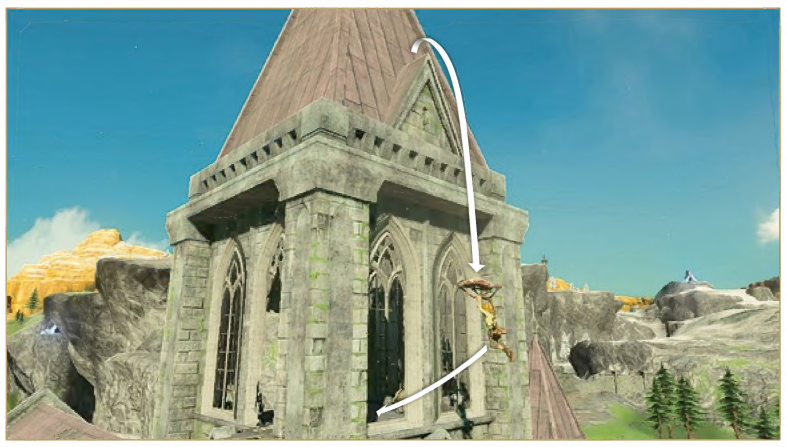


ENFOQUE ÓPTIMO: si decides atacar un puesto enemigo, usa tus dotes de planificación para partir con ventaja. Estudia tus alrededores para descubrir los peligros que te esperan. Si eliminas al centinela de un puesto de observación disparándole una flecha en la cabeza, por ejemplo, impedirás que avise a sus aliados. La dificultad del combate en *Breath of the Wild* puede ser implacable, por lo que la preparación exhaustiva y la creatividad son fundamentales. Presta atención a las situaciones que te permitan evitar un combate o decantar la balanza a tu favor. Por ejemplo:

- Las rocas de los puntos de observación pueden rodar cuesta abajo para aplastar a los enemigos que haya debajo.
- Una bomba lanzada al centro de un grupo de enemigos débiles del principio del juego podría eliminarlos de forma simultánea.
- Saquea puestos avanzados de noche mientras las fuerzas locales duermen para agenciarte recompensas sin desenfundar un arma.
- Robar armas que los enemigos hayan colocado en soportes o hayan dejado por ahí limitará su capacidad ofensiva en caso de que surja un combate.

VIAJE RÁPIDO: cada vez que actives una torre o un santuario, acto seguido se convertirá en una posición de viaje rápido. Basta con abrir el menú Mapa, mover el cursor a una de esas posiciones y pulsar Ⓐ para iniciar el viaje instantáneo. Como Hyrule es gigantesco, esta función resulta indispensable y la usarás a menudo. Recuerda que los laboratorios que encontrarás un poco más avanzada la aventura también actuarán como destinos de viaje rápido.

PARAVELA: después de completar los objetivos de la historia principal durante la primera sección del juego en la Meseta de los albores, recibirás la paravela. Esta increíble herramienta te permite planear largas distancias cuando saltes desde posiciones elevadas, como torres y cimas, aunque la distancia que puedes recorrer viene limitada por las reservas de resistencia que tenga Link. Pulsa Ⓧ cuando estés en el aire para iniciar el vuelo, después ajusta tu dirección y velocidad con Ⓛ. Esta utilísima herramienta te permite cruzar abismos y recorrer distancias mucho más rápido que a pie. Además del viaje rápido, que te permite acceder instantáneamente a cualquier torre que hayas desbloqueado, esta es una de las mejores formas de explorar nuevas regiones.



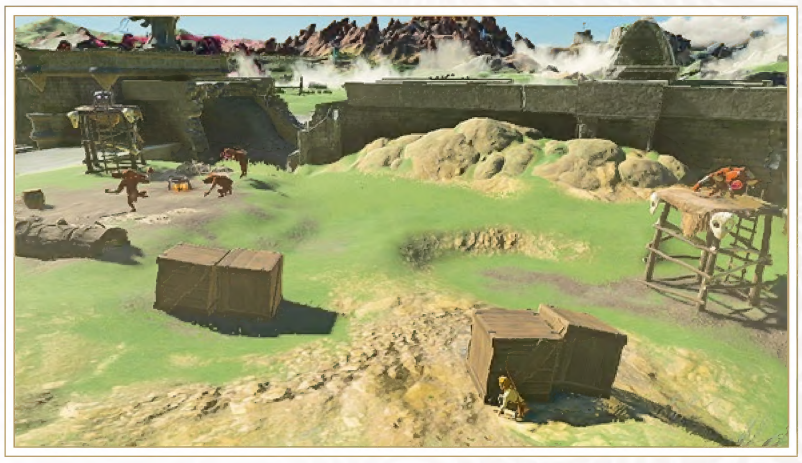
CONTROL DE ALTITUD: cuando uses la paravela, puedes cerrarla a propósito para caer, y luego volverla a sacar cuando alcances la altitud deseada. Este truco es especialmente útil si vuelas muy alto y no tienes suficiente resistencia para llegar al suelo a salvo: déjate caer, y activa la paravela justo antes de aterrizar para no sufrir daño.

CORRIENTES DE AIRE ASCENDENTE: cada vez que percibas que se levanta una ráfaga de viento, puedes usar la paravela para volar alto. Las corrientes de aire ascendente se encuentran en ciertos puntos de Hyrule o en el interior de los santuarios, pero también puedes aprovechar las que aparecen temporalmente por encima de fuegos grandes.

LUGARES RELEVANTES Y PUNTOS DE INTERÉS

La exploración es una de las actividades más importantes de *Breath of the Wild*. El mundo del juego es increíblemente grande, e incluye un sinfín de puntos de interés, personajes con los que hablar, coleccionables que conseguir y misiones que completar. Explorar Hyrule en busca de nuevas experiencias es emocionante a más no poder, más que nada porque a menudo premia tu curiosidad. En esta sección te describimos los lugares relevantes más importantes y lo que descubrirás en tus viajes.

TORRES: por norma general, las torres deberían ser tu primer destino cada vez que visites una nueva región. Escalarlas supone un reto al principio del juego, ya que tu resistencia es limitada, pero más adelante te resultará más fácil. No obstante, algunas torres son más difíciles de superar que otras debido a la presencia de muchos enemigos, o por los peligros u obstáculos del entorno que entorpecerán tus progresos. Al llegar a lo alto de una torre e interactuar con su terminal de control, revelarás la porción de mapa que le corresponde y facilitarás mucho más el desplazamiento y la exploración de la zona. Las torres tienen una función secundaria, pero no por ello menos importante: al desbloquearlas, se convierten en puntos de viaje rápido, lo que te permite teletransportarte a ellas cuando te plazca. Al ser muy altas, puedes planear a cualquier punto de interés que haya al alcance (como un santuario cercano), y luego teletransportarte de vuelta a la torre para volar hacia un nuevo desafío que pueda haber en las inmediaciones.



PUESTOS AVANZADOS ENEMIGOS: encontrarás una buena cantidad de puestos avanzados a lo largo de la aventura. No deben tomarse a la ligera, ya sean rudimentarios grupos de enemigos en torno a una hoguera o elaborados bastiones con varias torres de observación. Al derrotar a enemigos que vigilan un puesto avanzado, se te recompensará con las armas que estaban usando, además de con objetos que podrás usar para fabricación. Muchos puestos avanzados también incluyen al menos un cofre del tesoro. A veces, cuando este tiene un tono morado, solo puede abrirse cuando todas las tropas hayan sido eliminadas. Eso sí, esto no implica que te convenga arrasar todos los puestos avanzados que encuentres. El juego tiene una mecánica oculta que va aumentando el nivel de tus enemigos conforme los vas derrotando, así que, cuantos más elimines, más duros de pelar serán los siguientes. Por lo general, lo sensato es dar prioridad solo a aquellos puestos avanzados que proporcionen una recompensa importante.

SANTUARIOS: la mayoría de los santuarios son "mazmorras" pequeñas, pero de un diseño perfecto, que te retan a resolver toda clase de rompecabezas físicos o de lógica. Al igual que las torres, los santuarios son objetivos importantes a la hora de explorar. No solo ofrecen valiosas recompensas al completarlos (como los símbolos de valía, que son objetos que puedes intercambiar por segmentos de corazones o de resistencia), sino que también se convierten en puntos de viaje rápido en cuanto interactúas con ellos por primera vez. Como el juego incluye más de cien santuarios, estos irán formando una red que te permite teletransportarte prácticamente a cualquier lugar del mapa. Recuerda que hay santuarios que no estarán disponibles de inmediato: tendrás que completar unas pruebas heroicas concretas para que aparezcan.

ALDEAS: *Breath of the Wild* incluye varias aldeas grandes en las que encontrarás diversos servicios, como tiendas, asignadores de misiones, calderos y efigies de la Diosa, donde podrás intercambiar símbolos de valía por contenedores de corazón o contenedores de vigor. Dedica un tiempo a hablar con todos los personajes con los que te topes. La mayoría de ellos tendrán algo útil que contarte, concretamente pistas que te ayudarán a desbloquear o completar una misión.

POSTAS: las postas son asentamientos más pequeños con una función exclusiva: te permiten registrar cualquier caballo que hayas domado en campo abierto (consulta la página 17). Una vez hayas registrado un caballo, este estará a tu disposición en cualquier posta de Hyrule, aunque lo dejes en mitad de la nada o en la otra punta del mapa del mundo. Las postas están colocadas en sitios muy oportunos, normalmente a unos pasos de un santuario, por lo que resultan excelentes puntos de partida cada vez que vayas a adentrarte en una región inexplorada.

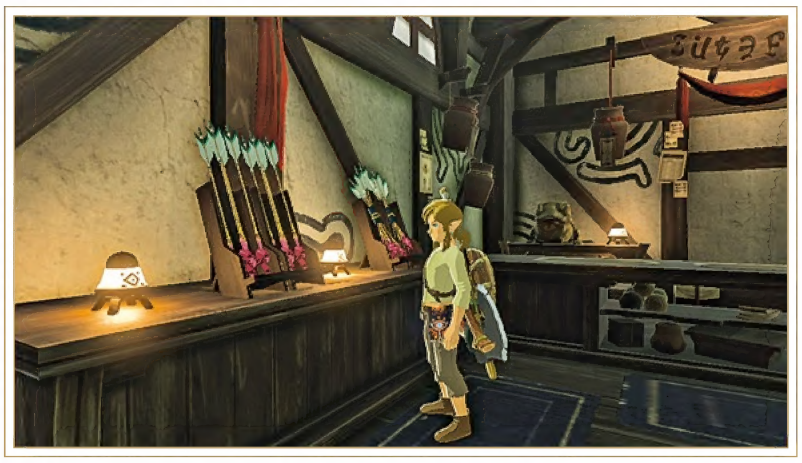
FUENTES DE LA GRAN HADA: las fuentes de la gran hada, ocultas en lugares muy concretos por todo Hyrule, te permiten mejorar tus piezas de armadura a cambio de los materiales que vayas recogiendo. Se trata de una de las mejores formas de mejorar tu resistencia al daño. Con el tiempo, gozarás de ventajas exclusivas que se activarán cuando lleves conjuntos completos de equipo mejorado.

INICIO RÁPIDO
MANUAL BÁSICO
PASO A PASO
SANTUARIOS
MISIONES SECUNDARIAS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
ÍNDICE
ESTRUCTURA DEL JUEGO
CONTROLES
VISUALIZACIÓN EN PANTALLA
DESPLAZAMIENTO
LUGARES RELEVANTES
MAPAS E INDICADORES
CABALLOS
COMBATE
RECURSOS
COCINA
EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE
CLIMA Y ELEMENTOS
MÓDULOS
ROMPECABEZAS

HOGUERAS Y CACEROLAS: en tus viajes, encontrarás a menudo hogueras y cacerolas. Son un elemento habitual en aldeas, postas y puestos avanzados enemigos, pero también aparecen en campo abierto. Puedes sentarte en las hogueras para que pase el tiempo, lo cual es importante si quieres esperar al amanecer o al anochecer, o a que pase un temporal desapacible. Las cacerolas son hogueras que también te permiten cocinar diversos alimentos y preparar elixires, que resultan esenciales cada vez que explores nuevas regiones o emprendas misiones. No olvides que puedes encender un fuego por tu cuenta si es necesario. Puedes hacerlo de muchas formas, como usando un pedernal con un arma metálica, o una flecha de fuego. Cuando veas una columna de humo a lo lejos, lo más probable es que haya un personaje o punto de interés cerca de una hoguera.

COLECCIONABLES: cuando explores Hyrule, encontrarás objetos a menudo, tales como diversas frutas y verduras, insectos y piezas de equipo. Estos coleccionables son fáciles de detectar a corta y media distancia, ya que emiten una luz brillante de forma intermitente. Cada vez que veas este brillo, podrás recoger el objeto en cuestión si pulsas Ⓐ cuando estés cerca, siempre y cuando tengas un espacio libre en tu alforja.

PUNTOS DE INTERACCIÓN: en tus viajes te toparás con docenas de puntos de interacción distintos, que incluyen personajes con los que puedes hablar, cofres del tesoro que puedes abrir, dispositivos que puedes activar y objetos que puedes manipular para resolver rompecabezas. Al interactuar con algunos personajes (como los aldeanos), puedes iniciar misiones secundarias. No dudes en activar tantas como puedas. No hay un límite de misiones que puedes tener activas a la vez, ni tampoco tienes la obligación de completarlas de inmediato. Cuando quieras empezar una misión, selecciónala en la lista del menú correspondiente. Recuerda que puedes distinguir a los personajes que tengan un mensaje importante al ver un signo de exclamación rojo junto a su nombre.



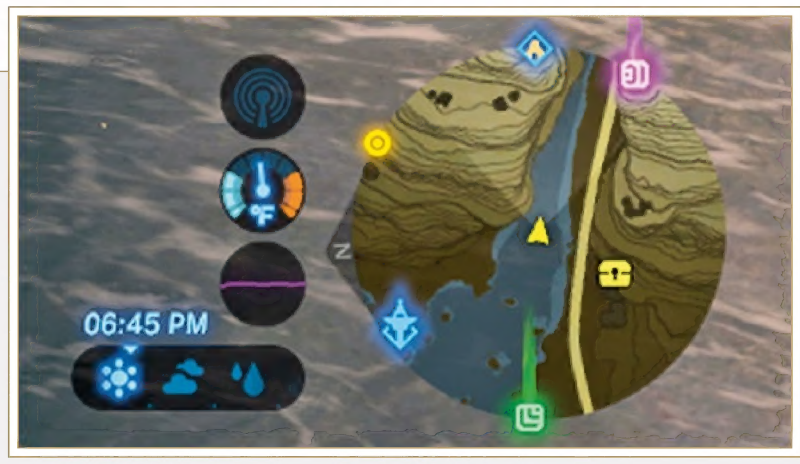
TIENDAS: en Hyrule hay varios tipos de tiendas, y cada una ofrece diversas mercancías o servicios. En *Breath of the Wild* no compras a través de menús; en vez de eso, debes colocarte justo enfrente del producto que te interese comprar. Las **tiendas generales** ( ) pueden vender mercancía de varios tipos, como materiales de cocina o flechas. Las **tiendas de vestimentas y armaduras** ( ) venden atuendos que varían en cada tienda. Las **tintorerías** ( ) te permiten personalizar la apariencia de tu ropa y tus conjuntos de armadura. Las joyerías ( ) venden piezas de armadura para la cabeza llamadas diademas. Las **posadas** ( ) le ofrecen a Link la oportunidad de descansar para regenerar corazones, además de otros beneficios si optas por servicios especiales, como camas más mullidas. Además de las tiendas tradicionales, a menudo te toparás con mercaderes ambulantes que estarán encantados de venderte unas pocas mercancías y de comprar los excedentes de tu alforja.

MAPAS E INDICADORES

MAPA PRINCIPAL: puedes acceder al mapa principal en cualquier momento pulsando ⊖ (y L/R si necesitas cambiar de pestaña). La posición de Link aparece representada por una flecha triangular que apunta en la dirección en la que está mirando ( ). Una vez en la pantalla del mapa, podrás desplazarte con Ⓛ, acercar el zoom o alejarlo con Ⓡ, y colocar indicadores manuales con Ⓐ.

Las regiones del mapa aparecen oscurecidas al principio, con sus fronteras claramente visibles: para revelarlas, debes activar el terminal de control que haya en lo alto de la torre de la zona. Así desbloquearás una completa representación topográfica de la zona. Las fronteras entre regiones limítrofes que hayan sido reveladas desaparecerán. Selecciona una torre o un santuario activados si deseas hacer un viaje rápido hacia allí, y te teletransportarás al destino correspondiente tras una breve carga.

MINIMAPA: el minimapa muestra la pequeña parte del mapa principal que corresponde a tu entorno inmediato. El icono "N" del borde exterior

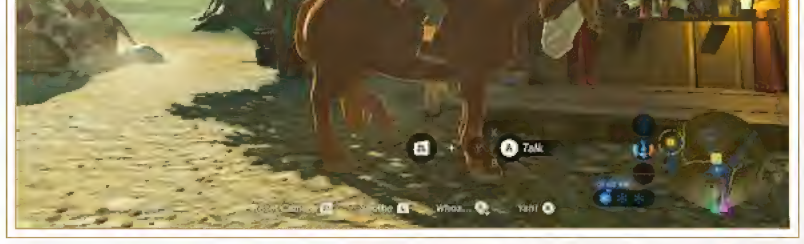


siempre señala el norte (recuerda que puedes fijar el minimapa hacia el norte en el menú de opciones, sin importar la dirección en la que mire Link). Todos los demás iconos que aparezcan aquí serán idénticos a los que se encuentran en el mapa principal, y desaparecerán cuando salgan de los límites del minimapa, a excepción del punto de ruta de la misión que tengas seleccionada, que será visible en todo momento. Aparecerá en el mismo minimapa si estás cerca, o bien permanecerá en el borde exterior para indicar su ubicación aproximada si está lejos

Caballos

DOMAR CABALLOS: después de abandonar la Meseta de los albores durante las primeras horas del juego, te encontrarás con caballos salvajes. Si logras acercarte a uno por detrás caminando agachado con mucho cuidado, puedes pulsar A para montarte en él. Según su temperamento, el caballo puede intentar tirarte y, en el mejor de los casos, se negará a obedecerte: si ocurre eso, tranquilízalo con L: si la acción tiene éxito, aparecerán unas partículas de color rosa junto a la cabeza del animal, lo que significa que está más dispuesto a obedecer. Cuando tu vínculo con la montura llegue a 100 (un valor que puedes consultar en las postas), el caballo responderá a tus órdenes sin rechistar.

MONTAR A CABALLO: cuando montes a caballo, dirígelo con L. Para aumentar la velocidad, pulsa repetidamente A hasta alcanzar el paso apropiado: primero andará, después trotará, luego pasará a medio galope, y por último a galope tendido. Cabalgar a toda velocidad consume una unidad de la energía del caballo cada vez que lo obligues a realizar un esfuerzo mayor ( ). Estos segmentos se rellenan automáticamente al cabo de unos segundos, y los caballos con una estadística alta de resistencia tendrán más. Si agotas sus reservas de energía por completo, la velocidad de tu caballo se reducirá drásticamente y será incapaz de alcanzar más velocidad durante un tiempo, así que tenlo en cuenta siempre que puedas. Para frenar, mueve L hacia atrás. Recuerda que puedes luchar a lomos de un caballo, y moverte a los lados o hacia atrás manteniendo ZL.



REGISTRAR CABALLOS: después de domar un caballo, llévalo a una posta y regístralo tras hablar con el dueño (ZL + A). Una vez hayas registrado un caballo, este será oficialmente tuyo, y por tanto podrás pedirlo en cualquier posta. Al registrar o pedir un caballo en una posta, podrás consultar sus atributos, que vienen representados por estrellas; cuantas más veas, mejor será la estadística. Como norma, la velocidad y la resistencia son las características más importantes, ya que condicionan la principal función del caballo: desplazarte más rápido. Si ves que las estadísticas de un caballo recién adquirido dejan que desear, plantéate devolverlo a su hábitat y empezar a buscar otra montura mejor.

LEYENDA DEL MAPA Y EL MINIMAPA

ANOTACIÓN	SIGNIFICADO	ANOTACIÓN	SIGNIFICADO
	Link		Laboratorio
	Caballo actual de Link		Posta
	Punto de ruta de misión		Aldea
	Runa		Otro lugar relevante
	Sello (ejemplo)		Tienda de vestimentas y armaduras*
	Torre		Tienda general*
	Santuario (localizado, pero no desbloqueado)		Posada*
	Santuario (desbloqueado, pero no completado)		Tintorería*
	Santuario (completado)		Joyería*

* Los iconos de tienda solo aparecen en el mapa del juego al nivel máximo de zoom.

INDICADORES DEL MAPA: cuando observes el entorno con tu catalejo, podrás colocar "**runas**" manualmente con A. Esta función es muy útil en los puntos de observación altos, como las torres o las cimas de las montañas: desde ellas podrás examinar toda la región con tu catalejo y colocar runas en cualquier santuario o posible lugar de interés que identifiques. También puedes colocar runas directamente en el mapa, aunque solo puedes usar un máximo de cinco a la vez. Las runas se verán en tu minimapa en todo momento, por lo que suponen unas herramientas de navegación muy útiles.

Por el contrario, los "sellos" solo pueden colocarse y verse en el mapa principal. Se usan principalmente como referencias o recordatorios. El hecho de que no aparezcan en el minimapa limita su utilidad como herramienta de navegación.

INICIO RÁPIDO
MANUAL BÁSICO
PASO A PASO
SANTUARIOS
MISIONES SECUNDARIAS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
ÍNDICE
ESTRUCTURA DEL JUEGO
CONTROLES
VISUALIZACIÓN EN PANTALLA
DESPLAZAMIENTO
LUGARES RELEVANTES
MAPAS E INDICADORES
CABALLOS
COMBATE
RECURSOS
COCINA
EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE
CLIMA Y ELEMENTOS
MÓDULOS

Combate

Luchar contra los enemigos puede ser uno de los retos más exigentes de *Breath of the Wild*. Aunque los primeros encuentros pueden parecer insignificantes, no tardarás en enfrentarte a enemigos que pueden quitarte buena parte de tus corazones, si no todos, de un solo golpe demoledor. Debes comprender que el combate en *Breath of the Wild* es fundamentalmente estratégico. Aunque el juego se centra en la acción, no puedes limitarte a plantar cara a un asaltante (o peor aún, a un grupo de enemigos) sin correr un alto riesgo de fracasar. En vez de eso, debes planificar cada escaramuza y dar prioridad a las técnicas defensivas y de contraataque una vez Link se enzarce en un combate cuerpo a cuerpo.

INICIATIVA DE COMBATE

SIGILO: los enemigos, por defecto, no son conscientes de tu presencia. Mientras esto sea así, podrás observarlos y planear tus acciones en consecuencia. Para seguir de incógnito, debes mantenerte en silencio (reducir al máximo las ondas de sonido de tu indicador de ruido) y procurar que no te vean. Para evitar hacer ruido, camina moviendo suavemente L, o mejor aún, agáchate pulsando . Si es posible, usa el entorno: por ejemplo, si te agachas en la hierba alta, podrás acercarte bastante a los monstruos sin que te detecten. Si tienes la oportunidad de incapacitar o debilitar a los enemigos antes de un combate abierto, piensa en aprovecharla antes de desenvainar la espada y lanzarte a por ellos. Huelga decir que las situaciones en las que puedas eliminar a los enemigos en silencio sin que alerten a sus compañeros siempre merecen la pena.

DETECCIÓN DEL ENEMIGO: cuando no están en modo de combate, los enemigos siguen una rutina general. Por ejemplo, los centinelas de las torres de observación estarán atentos al entorno, y las patrullas de guardias se centrarán en vigilar rutas específicas. Si un enemigo te oye o te ve de lejos, aparecerá un signo de interrogación sobre su cabeza. Si persistes en tus actividades ruidosas, o te dejas ver con descaro, el signo de interrogación irá volviéndose rojo. Cuando sea completamente rojo, aparecerá un signo de exclamación amarillo como señal de que te han detectado. En ese momento, todas las fuerzas del lugar entrarán en modo de combate y empezarán a perseguirte. En cuanto veas un signo de interrogación, agáchate si estabas haciendo ruido, o escóndete detrás de una superficie sólida si estabas en el campo de visión de un enemigo. Si logras ocultarte, tus enemigos no tardarán en perder el interés y volverán a su rutina. Cada vez que te detecten, presta atención al tono y al ritmo de la música de fondo. Si eliges un escondite que limita tu capacidad para examinar la zona, espera a que la música ambiental vuelva para salir (¡con cuidado!) de tu refugio y reanudar la infiltración.

ATAQUE FURTIVO: cuando logres ponerte justo detrás de un enemigo (por lo general agachándote con), podrás asestar un potente golpe llamado ataque furtivo: pulsa A cuando aparezca el mensaje pertinente en la pantalla. Es un ataque que inflige un daño enorme y que a menudo acabará con el objetivo al instante, o al menos lo dejará muy debilitado. Si asaltas un puesto avanzado de noche, mientras todos los guardias duermen, puedes recurrir a esta táctica para despejar el campamento sin enfrentarte a más de un enemigo.

DISPAROS INICIALES CON ARCO: puedes iniciar algunos combates con ventaja si usas el arco con creatividad. Las flechas de fuego (o las normales que prendas al ponerlas en contacto con fuego) harán detonar los barriles explosivos. Los disparos de flecha también pueden usarse para cortar cuerdas para que un candelabro caiga y haga detonar los barriles explosivos que haya cerca. Además, las flechas sirven para golpear una superficie sólida que haya cerca de los enemigos. Estas distracciones ofrecen la oportunidad para acercarte a los enemigos por detrás y acabar con ellos con un ataque furtivo.

DEFENSA

La capacidad de evitar heridas empleando con astucia las habilidades defensivas es esencial. Los enemigos suelen infligir mucho daño con sus arcos, por lo que pocas veces podrás atacar sin miramientos. Las técnicas básicas de defensa son una vía para crear las mejores oportunidades de ataque, ya que las maniobras evasivas y los quites propician grandes ocasiones para derrotar rápidamente a tus enemigos en un conflicto abierto. Te recomendamos que dediques un tiempo a practicar todas las acciones descritas aquí con las criaturas relativamente débiles del principio del juego para familiarizarte con cada técnica. Estos ejercicios de entrenamiento te vendrán muy bien para los siguientes combates, que requieren una sincronización mayor y en los que la fuerza de los enemigos puede ser abrumadora.

BLOQUEO: puedes bloquear los ataques enemigos manteniendo ZL con un escudo equipado. Siempre y cuando mantengas el botón pulsado, podrás desviar todos los ataques, salvo los más poderosos. Cada golpe elimina una parte de la limitada durabilidad de un escudo. El juego te avisa cuando una pieza esté a punto de romperse, y su icono parpadeará en rojo en la alforja. Una vez que la durabilidad se agote por completo, el escudo se hará añicos y tendrás que usar otro. Si tienes uno reservado para usar de inmediato, mantén ✚ y selecciónalo con Ⓡ.

DESPLAZAMIENTO LATERAL Y ESQUIVAR: otra forma efectiva de evitar los ataques del enemigo consiste en esquivarlos. Para ello, mantén ZL, que te permite desplazarte a los lados. Cuando adoptes esta postura, mueve a cualquier lado para dar un salto lateral, o hacia atrás para realizar un salto hacia atrás. Estos movimientos son ideales no solo para esquivar ataques, sino también para recolocar a Link en una posición más ventajosa. Si no tienes clara la sincronización o el alcance del ataque inminente de un enemigo, esquiva para evitar daños. Si lo haces una fracción de segundo antes de que el ataque del enemigo impacte (una proeza que llamamos "finta perfecta"), este movimiento activará un periodo en cámara lenta conocido como "carrera frenética" en el que podrás realizar varios contraataques con total impunidad (a la vuelta de la página encontrarás más información).

ESPRINTAR: si sientes que no te has preparado lo suficiente para defenderte de un ataque inminente, esprintar suele ser una buena solución. Se trata de un método fiable para esquivar ataques rápidos a distancia, como los rayos láser, o para alejarte del área de efecto de los ataques de los enemigos grandes (y, con suerte, poder flanquearlos y hacerles daño). Obviamente, salir pitando también puede ser la mejor opción si crees que no puedes ganar el combate, o simplemente si no tienes ganas de enfrentarte a un grupo sin importancia.

GUARDIA PERFECTA: la guardia perfecta es el acto de desviar un ataque de forma proactiva. Se consigue manteniendo el escudo alzado con ZL y pulsando A justo cuando el enemigo esté a punto de golpearte. La guardia perfecta es una acción tanto defensiva como ofensiva, y la única forma de bloquear algunos ataques potentes sin sufrir daño. Se irá volviendo cada vez más importante conforme vayas avanzando en tu aventura, ya que te brindará oportunidades para encadenar contraataques letales, o incluso devolver el rayo láser a quien te lo disparó.

CONTROL DE MASAS: tu habilidad para defenderte depende de tu capacidad no solo de esquivar, bloquear y realizar guardias perfectas, sino también de controlar a todos los enemigos. A menudo te enfrentarás a grandes grupos cuyos ataques pueden llegar desde cualquier parte, proyectiles veloces incluidos. Haz buen uso de Ⓡ para controlar a los enemigos que te rodean, y toma nota de cuáles están debilitados o son más peligrosos. Cuando te enfrentes a varios asaltantes a la vez, normalmente te conviene moverte, usar los obstáculos del entorno a tu favor y evitar situaciones en las que te puedan rodear por completo o arrinconarte. A ser posible, también es prudente que te centres en eliminar a tus objetivos uno a uno. Si hieres a los combatientes que te rodean sin ton ni son, no reducirás su capacidad para causar daño, por lo que las peleas se alargarán y se volverán más peligrosas innecesariamente.

RECUPERAR CORAZONES: cuando a Link solo le quede un corazón, aparecerá resaltado con un tono rojo que indica que está a punto de caer. La forma más práctica de restablecer su energía vital es consumiendo comida con propiedades curativas; puedes hacerlo en cualquier momento en el menú Alforja. Todos los objetos de esta categoría aparecen marcados con un símbolo de corazón. Generalmente, los ingredientes en crudo ofrecen pocos beneficios para la salud, pero si los cocinas, podrás mejorarlos. Cuando Link esté a punto de desfallecer, las pequeñas hadas que consigas en tus viajes restablecerán automáticamente cinco corazones, lo que te ahorrará un viaje la pantalla de Fin de la partida. Si te bañas en termas cuando explores, el medidor se rellenará poco a poco, mientras que completar santuarios y obtener nuevos recipientes de corazón regenera todos los corazones al instante.

INICIO RÁPIDO
MANUAL BÁSICO
PASO A PASO
SANTUARIOS
MISIONES SECUNDARIAS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
ÍNDICE
ESTRUCTURA DEL JUEGO
CONTROLES
VISUALIZACIÓN EN PANTALLA
DESPLAZAMIENTO
LUGARES RELEVANTES
MAPAS E INDICADORES
CABALLOS
COMBATE
RECURSOS
COCINA
EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE
CLIMA Y ELEMENTOS
MÓDULOS

OFENSIVA

Derrotar enemigos en *Breath of the Wild* suele ser un proceso con un claro componente táctico, y aporrear botones no te llevará muy lejos. Si pecas de ingenuidad y tratas de encadenar combos largos, acabarás fracasando de forma estrepitosa: en vez de eso, tendrás que hacer valer tus ataques. Los mejores resultados se consiguen creando oportunidades para contraatacar y luego desencadenar ataques tan breves como letales con tus armas más poderosas.

FIJAR/CENTRAR: puedes fijar un objetivo al que estés mirando manteniendo ZL. Al fijar a un enemigo, podrás controlarlo y centrarte en él para ir uno por uno. Así no tienes que ajustar la dirección constantemente y el proceso de reducir el número de enemigos se simplifica cuando luches contra grupos. Un objetivo fijado aparece marcado con una flecha roja hacia abajo suspendida sobre él.

ATAQUES Y COMBOS CUERPO A CUERPO: los ataques estándar se realizan pulsando Y. Cada vez que pulses el botón, realizarás un ataque, aunque también puedes pulsarlo rápidamente varias veces para realizar combos. Pulsar el botón de ataque a lo loco solo te permitirá vencer a los enemigos más débiles. Es fundamental que adquieras técnicas avanzadas al principio de la aventura para tener alguna oportunidad contra los enemigos más fuertes.

ATAQUES CARGADOS: mantén pulsado Y para iniciar un ataque cargado. El golpe se realizará cuando sueltes el botón. El proceso de carga agota tu medidor de resistencia a un ritmo veloz: una vez se haya agotado por completo, realizarás el ataque aunque sigas manteniendo pulsado el botón. Puedes cancelar el proceso de carga pulsando B, por ejemplo, para retomar el control de Link o para preservar la durabilidad de un arma. El tipo de ataque cargado depende del arma que empuñes. Con las armas a una mano realizarás un ataque giratorio de 360 grados que golpea a todos los objetivos que rodeen a Link. Con las armas a dos manos, Link empezará a dar vueltas y golpear a los objetivos cercanos varias veces para luego asestar un golpe final en el suelo; esto provocará una onda de choque que puede alcanzar a varios enemigos, pero también reducirá la durabilidad del arma.

ATAQUE EN SALTO: si pulsas el botón de ataque cuando estés en el aire y bastante por encima del nivel del suelo, Link se lanzará en picado y caerá de golpe, creando una onda de choque proporcional a la distancia del descenso. Cualquier objetivo que se encuentre dentro del alcance del ataque de Link sufrirá daño primero por el ataque, y después por la onda de choque. Aunque raras veces resulte viable (o práctico) durante un conflicto abierto, puede ser una forma poderosa de iniciar un combate. Hasta puedes hacerlo mientras planeas por encima de los enemigos.

CARRERA FRENÉTICA: si empiezas a esquivar (mantén pulsado ZL) y salta a un lado o hacia atrás) una fracción de segundo antes de que un golpe acierte a Link, activarás la carrera frenética. Básicamente es un intervalo a cámara lenta en el que puedes realizar varios ataques seguidos con impunidad. Dominar la sincronización de este movimiento resulta esencial para triunfar en los combates más complicados, especialmente contra los jefes duros. Aunque al principio te cueste, sé paciente e insiste; si practicas contra enemigos débiles, aprenderás los fundamentos básicos, los cuales podrás ajustar a los patrones de ataque de los distintos enemigos. Deberías tener dominada esta habilidad esencial para cuando te marches de la Meseta de los albores.

GUARDIA PERFECTA: al igual que la carrera frenética, la guardia perfecta (pulsar A mientras tienes en alto el escudo con ZL), se trata de un movimiento clave que debes incorporar a tu repertorio cuanto antes. Te permite desviar un ataque cuerpo a cuerpo, y lo que es más importante, hará tambalearse a tu objetivo. Luego puedes encadenarla con un combo completo e infligir un gran daño. Esta técnica es indispensable contra jefes y subjefes poderosos. También sirve para bloquear y redirigir los rayos láser que disparan los guardianes. El margen de sincronización para realizar una parada perfecta es pequeño, pero desde luego merece la pena entrenarla todo lo que puedas. Una vez te hayas familiarizado con esta indispensable habilidad, las batallas que antes se antojaban casi imposibles te parecerán rutinarias.

ATAQUES CON ARCO: para disparar una flecha, mantén pulsado ZR, apunta y luego suéltalo. Cuando intentes acertar a blancos lejanos, ten en cuenta el efecto de la gravedad: apunta por encima de tu objetivo para compensar la trayectoria ascendente y descendente de la flecha. Cuanto más lejos esté el objetivo, más alto tendrás que apuntar. Como cabe esperar, los disparos a la cabeza causarán más daño (crítico). Para cambiar a tu escudo o arma cuerpo a cuerpo después de disparar una flecha, pulsa R. Si usas el arco mientras estás en el aire (ya sea saltando desde un acantilado o planeando sobre una corriente de aire ascendente), se activará un efecto de cámara lenta que te permitirá alinear tu disparo con más precisión. No obstante, esta acción agotará tu resistencia a un ritmo muy rápido, así que date prisa al aprovechar la oportunidad. Cuando haga falta, procura ahorrar suficiente resistencia para usar la paravela para frenar tu caída antes de llegar al suelo.

LANZAR ARMAS: puedes lanzar cualquier arma cuerpo a cuerpo manteniendo pulsado y soltando R. Lanzar armas causa daño crítico a cualquier objetivo al que golpees, por lo que puede resultar un ataque devastador. Los bumeranes merecen mención aparte en ese sentido; cuando los lances de la forma que hemos explicado, podrás atraparlos cuando vuelen de vuelta con A. Siempre que escojas a tus objetivos con inteligencia en campo abierto y te asegures de que el bumerán no vaya a impactar en un obstáculo sólido durante el vuelo, ofrecen la ventaja de causar más daño a distancia de forma repetida.

CÁLCULO DEL DAÑO Y CATEGORÍAS DE ARMAS: tus ataques reducen los PE (puntos de energía vital) del objetivo de forma proporcional a la potencia de tu arma. Así pues, una espada con una potencia de 10 eliminará 10 PE de la barra de energía vital de la víctima. Una pieza de armadura que obtendrás cuando avances en la aventura revelará la cantidad exacta de puntos de energía vital que tiene cada enemigo. Las armas a una mano, por lo general, no tienen mucha potencia, pero lo compensan con otros beneficios. El más reseñable es que te permiten empuñar un escudo simultáneamente, por lo que puedes adoptar una postura defensiva inmediatamente con facilidad. Además, tienen una velocidad de ataque respetable. Por el contrario, las armas a dos manos son más lentas y su uso no es compatible con el escudo (tendrás que envainar tu espada con B antes de poder bloquear), pero la fuerza bruta, el alcance y la capacidad destructora de sus devastadores ataques cargados no tienen parangón.

CAMBIO DE ARMAS Y ATAJOS: durante una batalla, puedes acceder a dos conjuntos de equipo de combate: tus armas y escudos con R, y el arco y las flechas con ZR. Puedes alternar estos dos "modos" en cualquier momento. Para cambiar de equipo sin abrir el menú, mantén pulsada la dirección pertinente en ✚ (izquierda para los escudos o las flechas, derecha para las armas cuerpo a cuerpo o los arcos).

RECOMPENSAS DE COMBATE

OBJETOS CAÍDOS Y COFRES DE PUESTOS AVANZADOS: cada enemigo que derrotes dejará al menos un objeto, y a veces más. Por normal general, cuanto más fuerte sea el adversario, más valiosas serán las recompensas. Los monstruomateriales pueden cocinarse con insectos y otros animales pequeños para elaborar potentes elixires. Los enemigos armados también soltarán su equipo actual cuando caigan. Si ves que un enemigo lleva una espada digna de atención, por poner un ejemplo, quizá merezca la pena plantarle cara. Además del botín de los enemigos, muchos puestos avanzados incluyen al menos un cofre del tesoro, que suele contener una gema o pieza de equipo. Los cofres que emitan un brillo morado solo se abrirán cuando hayas derrotado a todos los enemigos de la zona; cuando el último enemigo asociado a él caiga, la luz pasará a ser amarilla.

EVOLUCIÓN DE LOS ENEMIGOS Y REAPARICIONES: los efectos no son inmediatos, pero derrotar enemigos tiene sus consecuencias. A medida que vayas acabando con más enemigos, activarás la aparición de versiones mejoradas de los mismos arquetipos. Podrás identificarlos por los siguientes colores; de menor a mayor dificultad: rojo, azul, negro, blanco, plateado. Así pues, aunque matar adversarios conlleve recompensas inmediatas, también provoca la aparición de enemigos más duros.

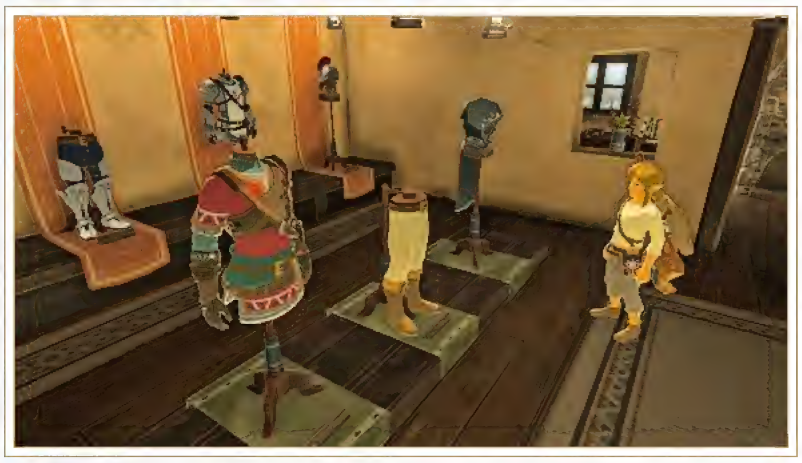
La luna llena provoca el fenómeno de Luna Sangrienta, que hace que todos los enemigos derrotados reaparezcan. Por tanto, no importa cuánto te empeñes en erradicar a los monstruos del mundo; aquellos que mates acabarán resucitando.

Recursos

En *Breath of the Wild* existen muchos tipos de recursos, la mayoría de los cuales sirven para que Link sea más poderoso o versátil de manera gradual; los que no lo hagan pueden venderse para financiar compras útiles o importantes.

OBJETOS DE COMBATE: Link solo puede ampliar su arsenal en campo abierto (las armas, los arcos y los escudos no se encuentran en las tiendas). El principal método para adquirirlos consiste en recogerlos de los enemigos derrotados, aunque también puedes encontrarlos en el suelo de muchos puestos. Los objetos de combate más valiosos pueden conseguirse en los cofres del tesoro de mayor valor, que suelen encontrarse en santuarios, laberintos o ruinas olvidadas. Todas las armas, arcos y escudos poseen una durabilidad limitada. Se desgastan tras usarlos varias veces (su icono empezará a parpadear en rojo), hasta que se acaban rompiendo. Algunos objetos gozan de una durabilidad por encima de lo normal, que viene indicada por un icono al lado de su imagen. Existen otras bonificaciones como esta, que aumentan, por ejemplo, la fuerza o la probabilidad de crítico del arma. Cuando vayas a recoger un arma, sabrás si su valor de ataque es mayor (), menor () o igual () que el de la que tienes ahora. Sin embargo, la única forma de averiguar el beneficio especial que puede ofrecer es recogerla.

FLECHAS: las flechas pueden conseguirse de los enemigos derrotados, concretamente los arqueros. También puedes recuperar aquellas que no llegaran a acertar a su objetivo antes de reanudar tu marcha tras un combate. Además, puedes encontrarlas en los cofres del tesoro o comprarlas a algunos mercaderes y en las tiendas genéricas. Las flechas presentan un sinfín de usos: eliminar a los centinelas en silencio, detonar explosivos, cortar cuerdas, activar interruptores a distancia y, cómo no, acabar con los enemigos desde lejos. Así pues, te conviene cuidar las reservas de estos proyectiles en todo momento. Cada vez que se te presente la ocasión de comprar algunas, sobre todo en lotes, no dejes de hacerlo: la inversión en rupias merece mucho la pena. Las flechas elementales son todavía más valiosas que sus homólogas estándar. Sus propiedades mágicas hacen que sean letales en combate; por ejemplo, los enemigos congelados con flechas de hielo sufren más daño, y las flechas eléctricas dejan aturdidos a casi todos los enemigos. También poseen diversos usos a la hora de resolver rompecabezas o interactuar con tu entorno: las flechas de fuego pueden encender candelabros, las flechas bomba pueden hacer añicos las rocas destruibles, etcétera.



ARMADURA: la armadura de Link determina cuánto puede resistir el daño, que aparece representado por el valor numérico de defensa del atuendo (). Cuanto mayor sea el valor de defensa que aporte la armadura de Link, menos daño recibe de los ataques enemigos. Las armaduras se encuentran disponibles principalmente en las tiendas de vestimentas y armaduras que hay repartidas por Hyrule. También puedes obtener piezas valiosas de los cofres del tesoro que hay ocultos en algunos santuarios. Además de su atributo de defensa, muchos atuendos proporcionan efectos adicionales, como la resistencia a un elemento o una velocidad mayor al escalar, que los hacen más valiosos si cabe.

PLANTAS: en campo abierto puedes encontrar muchas variedades de fruta, verdura y flores, todas listas para recolectar. Cuando estos coleccionables estén fuera de tu alcance, tira de creatividad; *Breath of the Wild* permite diversas soluciones y premia la experimentación. Por ejemplo, para recoger las manzanas que crecen en ramas altas, puedes trepar hasta lo alto del árbol, y luego golpear el tronco con un arma para que la fruta caiga; también puedes cortar el árbol con un hacha, y luego volver a golpearlo para obtener madera; o simplemente puedes disparar una flecha a la manzana y recogerla donde caiga; y la lista sigue...

ANIMALES PEQUEÑOS: durante tus viajes encontrarás numerosos insectos y lagartos. Para atraparlos, tendrás que estar cerca de ellos, lo que resulta más fácil si te aproximas en silencio agachándote (). Siempre y cuando permanezcas en esa posición, serás prácticamente invisible para ellos. Esprintar para darles alcance también es una opción. Para recoger estas criaturas no es necesario atacarlas, basta con pulsar A, como si fueran una planta.

ANIMALES GRANDES: para cazar animales grandes, tendrás que derrotarlos. Por lo general son débiles y no agresivos. Una flecha bastará para los más pequeños, como los zorros y los pájaros, aunque las criaturas más resistentes requerirán algo más de esfuerzo. Para acercarte sigilosamente a un animal, agáchate y colócate detrás de él. Al cazar animales, obtendrás trozos de carne que presentan grandes propiedades curativas, sobre todo si los cocinas antes.

PECES: a pesar de ser escurridizos, puedes atrapar peces, ya sea acelerando en el agua para perseguirlos o golpeándolos si están a tu alcance. Una bomba puede ser una solución contundente pero efectiva para poder recogerlos con facilidad. Al igual que la comida obtenida de los animales, los peces sirven para reponer los corazones de Link.

MONSTRUOMATERIALES: estos son los materiales más comunes que sueltan los monstruos cuando los derrotas. Aunque tienen poco valor por sí mismos, pueden combinarse con lagartos e insectos para cocinar recetas y elaborar elixires con efectos potentes.

RUPIAS: las rupias son la moneda principal en el universo de *Legend of Zelda*. Necesitas rupias para comprar artículos a los mercaderes. El color de la rupia que recojas determina su valor: la verde vale una rupia, la azul vale cinco, la roja 20, la púrpura 50, la plateada 100 y la dorada 300. Las rupias suelen obtenerse como coleccionables, ya sea porque algunos enemigos las dejen caer o porque las encuentres en cofres del tesoro. Eso sí, el principal método para conseguir una buena suma es vendiendo los objetos que no necesites a los comerciantes.

HADAS: las hadas son criaturas tan raras como valiosas. Puedes encontrarlas en lugares específicos, sobre todo alrededor de las fuentes de la gran hada. Cuando cortes la hierba alta, de vez en cuando provocarás la aparición de un hada; un ataque cargado con una espada a una mano servirá para esto. Para atrapar a una, repite el mismo proceso que con los insectos: agáchate y aproxímate hasta que puedas recogerla, o esprinta para darle alcance. Una vez en tu alforja, el hada restablecerá automáticamente cinco corazones si tu energía vital se agota por completo. Su poder para rescatar a Link cuando esté al borde de la muerte las convierte en un recurso valiosísimo en los capítulos más difíciles de la aventura, aunque también pueden emplearse como ingrediente de cocina.

SEMILLAS DE KOLOG: las semillas de kolog son objetos especiales que consigues cada vez que encuentres un kolog. Estas criaturas se ocultan en cualquier rincón de Hyrule, normalmente en lugares que te llamarán la atención. Por ejemplo, bajo una roca con una disposición diferente que corona la cima de una montaña. Básicamente, cada vez veas algo raro en el entorno, como unas rocas que siguen un patrón determinado o unos nenúfares que formen un círculo, puedes confiar en que allí te espera un kolog. En los dos ejemplos anteriores, podrías resolver los rompecabezas añadiendo la roca que falta en el patrón o saltando desde un acantilado cercano para aterrizar dentro del círculo de nenúfares que hay en el agua. Si intuyes la acción correcta y la realizas, te harás con la semilla. Encontrarás muchas configuraciones distintas, y de ti dependerá interpretar cada uno de los rompecabezas. Merece la pena dedicarle un tiempo, ya que después podrás cambiar tus semillas de kolog por espacios de equipo adicionales en tu alforja.

GEMAS: los objetos con mayor valor de reventa suelen ser las gemas como el ámbar y el topacio. Podrás recogerlas destruyendo los depósitos de minerales que sobresalen de los acantilados y las montañas. Las armas pesadas, como los martillos, o las bombas son ideales para ese cometido. Si te dedicas a recoger las gemas con las que te vayas topando, nunca te faltarán rupias cuando tengas que realizar compras importantes.

Cocina

La cocina es un elemento fundamental en la aventura. Los platos cocinados no solo ofrecen poderosas propiedades curativas, sino que también proporcionan toda clase de beneficios útiles.

CACEROLAS: el primer componente que necesitas para cocinar es una cacerola. Las encontrarás en muchos lugares repartidos por Hyrule, pero sobre todo en aldeas, puestos avanzados y en los campamentos que descubras en campo abierto. No podrás moverlas ni recogerlas, por lo que tendrás que darles uso cada vez que las encuentres. Cuando te cruces con uno, procura revisar tu alforja para cerciorarte de tener comidas y elixires suficientes para llevar a cabo tu siguiente objetivo; de no ser así, haz una breve parada para reabastecerte, siempre y cuando cuentes con los materiales necesarios en tu alforja, claro está (para obtener más información, consulta la página 296).

ENCENDER UN FUEGO: la cacerola solo puede usarse si está encima de un fuego. Si no hay fuego, hay varias formas de encender uno: golpear un pedernal con un arma metálica a escasos centímetros de la madera, disparar una flecha de fuego, llevar el fuego de otra fuente (como un candelabro cercano) con un objeto de madera, o dejar caer la gelatina ígnea (un objeto que se consigue de unos enemigos llamados chuchus ígneos) y golpearla para causar una pequeña explosión.

EL PROCESO DE COCINAR: cuando tengas una cacerola lista, selecciona el material que quieras en tu alforja, y elige la opción Coger para que pase a las manos de Link. Luego podrás añadir más unidades (Ⓐ), o usar otros materiales en la mezcla. Para continuar, pulsa Ⓑ para volver al juego, y luego (Ⓐ) para dejar los ingredientes en la cacerola. Después de una breve animación (que puedes omitir con Ⓧ), podrás recoger tu nueva creación.

COMBINACIONES: existen muchas combinaciones posibles de materiales que dan lugar a docenas de platos de comida y elixires, cada uno con sus propiedades particulares. Muchos tienen poderes curativos, pero también pueden otorgar toda clase de efectos especiales, como aumentar la resistencia de forma temporal, mejorar tu índice de defensa, o proporcionar una breve resistencia a temperaturas extremas. Para ver una presentación completa de este sistema, dirígete al capítulo Inventario en la página 296. Eso sí, recuerda que no necesitas una "receta" al uso; los objetos pueden combinarse libremente. Realizar combinaciones a lo loco puede dar lugar a algún despropósito que otro, pero las descripciones de los materiales en el juego suelen contener consejos y pistas útiles.

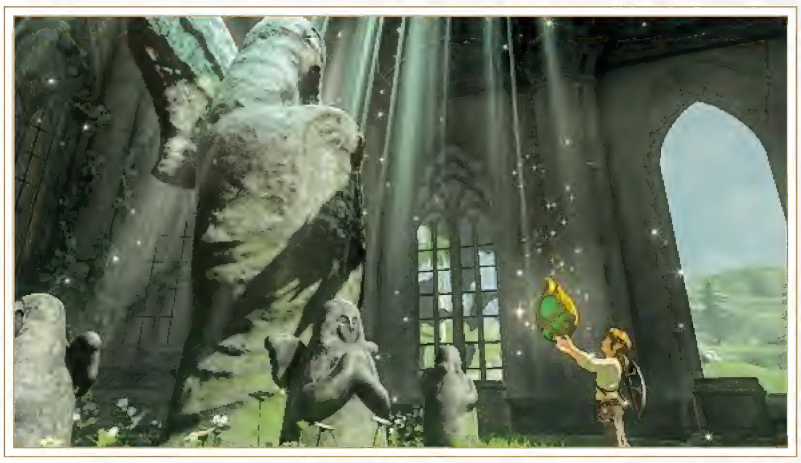
Evolución del personaje

Link se volverá más fuerte y resistente en muchos sentidos conforme vayas avanzando en la historia principal. Comprender su evolución y sacarle provecho resulta esencial si quieres ir por delante de la curva de dificultad del juego.

EQUIPO: el método más obvio de mejorar el rendimiento de Link consiste en conseguirle equipo o mejorar el que tiene. A medida que avances en la historia y explores todos los rincones de Hyrule, obtendrás equipo cada vez más valioso, como poderosas armas, flechas elementales y resistentes armaduras. Estos objetos deberían ser una prioridad cada vez que se te presente la oportunidad de hacerte con ellos.

MEJORAS DE ARMADURA: las fuentes de la gran hada se ocultan en lugares específicos repartidos por Hyrule. Cada vez que encuentres una, la gran hada que contiene se ofrecerá (siempre que le pagues una tarifa inicial) a mejorar la armadura que tengas, aumentando sus estadísticas a cambio de materiales. Estas mejoras potencian considerablemente el valor de defensa de Link.

CONTENEDORES DE CORAZÓN: existen dos formas de conseguir contenedores de corazón: entregando cuatro de los símbolos de valía que consigas en los santuarios a las efigies de la Diosa que hay en las aldeas, o completando mazmorras. Cada recipiente que obtengas añade un corazón de forma permanente a la barra de energía vital de Link.



CONTENEDORES DE VIGOR: la única forma de ampliar tu indicador de resistencia consiste en entregar cuatro símbolos de valía a las efigies de la Diosa que se encuentran en las aldeas. Cada vasija añade un segmento que corresponde a la quinta parte de la rueda completa. Si consigues muchas vasijas, acabarás gozando de un medidor con varios círculos concéntricos. Estas ampliaciones resultan valiosísimas, ya que te permiten escalar más alto, planear más lejos y nadar durante más tiempo.

ESPACIOS DE EQUIPO: los kologs se esconden en muchos lugares repartidos por todo Hyrule. Cada vez que encuentres uno, te recompensará con una semilla de kolog. Consigue todas las que puedas y entrégaselas a un personaje llamado Hestu para poder aumentar el tamaño de tu alforja. Contar con más espacios para armas, arcos y escudos es una mejora que siempre viene bien, ya que te permite gozar de más opciones tácticas a la hora de elegir tu equipo, como tener a punto una colección completa de espadas elementales.

EVOLUCIÓN DE LOS ENEMIGOS: al igual que Link, los enemigos se vuelven cada vez más fuertes y peligrosos conforme te vas aventurando en los lugares más profundos y difíciles de Hyrule. No obstante, puedes ralentizar la evolución general de las tropas enemigas evitando conflictos innecesarios. Como las versiones mejoradas de cada especie (representadas por distintos colores) solo aparecen si eliminas a muchos de sus semejantes, reducir al mínimo los combates opcionales retrasará el momento en el que tus enemigos "suban de nivel".

INICIO RÁPIDO
MANUAL BÁSICO
PASO A PASO
SANTUARIOS
MISIONES SECUNDARIAS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
ÍNDICE
ESTRUCTURA DEL JUEGO
CONTROLES
VISUALIZACIÓN EN PANTALLA
DESPLAZAMIENTO
LUGARES RELEVANTES
MAPAS E INDICADORES
CABALLOS
COMBATE
RECURSOS
COCINA
EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE
CLIMA Y ELEMENTOS
MÓDULOS
AMIIBO

Clima y elementos

La climatología juega un papel crucial en el mundo abierto de *Breath of the Wild*, ya que a veces repercute directamente en lo que esperas conseguir en un momento dado. Por lo tanto, es indispensable que aprendas a discernir lo que puedes hacer y lo que no según las distintas condiciones meteorológicas. Por otra parte, los elementos y las fuerzas como el fuego, el viento y la electricidad desempeñan un papel decisivo en todos los aspectos, desde los combates hasta los rompecabezas. En esta sección, destacamos las claves que te ayudarán a comprender las "leyes" de la física en el mundo del juego.

LLUVIA: las precipitaciones seguramente sean la primera condición climatológica que veas... y desde luego la más frecuente. Aparte del hecho de que limita la visibilidad en general, la lluvia tiene otro efecto particularmente molesto: los acantilados y las paredes se vuelven resbaladizos, lo que dificulta la escalada. Si la distancia que debes escalar es corta, a veces podrás subir unos peldaños para luego saltar en vertical. Sin embargo, el hecho de que Link sea propenso a resbalarse en climas húmedos hace que escalar sea imposible en muchos casos. Cuando suceda esto, busca otra forma de subir, o limítate a esperar a que amaine.

TORMENTAS: en las tormentas, las penalizaciones por lluvia que sufres al escalar se mantienen. Y lo que es peor, los rayos pueden impactar en cualquier parte alrededor de Link, o directamente sobre él. Presta atención a las señales para preverlo, concretamente a las chispas que aparezcan en su cuerpo a un ritmo alarmante. Para reducir la probabilidad de que te alcance un rayo, quítate todo el equipo que esté hecho de metal. Si temes que Link está a punto de ser fulminado, busca un refugio con un techo que lo cubra, como una cueva o el saliente de un acantilado. Cuando el rayo haya impactado cerca, podrás continuar... hasta que el siguiente vuelva a amenazarte.

TEMPERATURAS BAJAS: hay lugares en Hyrule en los que las temperaturas son bajas, como bien indicará el termómetro que aparecerá en tu pantalla. Esto se aplica a las zonas nevadas, a las cumbres de las montañas más altas y a las regiones de gran altitud, pero también al Desierto de Gerudo por la noche. El frío, por defecto, hará que Link tiemble, y si no tomas medidas, este empezará a perder corazones poco a poco. Tienes dos opciones para contrarrestar este efecto: equiparte con piezas de armadura con resistencia al frío (), o consumir platos de comida especiales o un elixir que otorgue dicho efecto de forma temporal. Los efectos de resistencia al frío son acumulables, de modo que si equipas dos piezas pertinentes de armadura a la vez, tendrás una resistencia de nivel 2 (), que a veces será lo que necesites para resistir al frío más implacable.

ALTAS TEMPERATURAS: Hyrule también incluye regiones donde las temperaturas son tan altas que resultan perjudiciales para Link. Al igual que pasa con el frío, puedes anular la amenaza equipando la armadura pertinente y consumiendo platos de comida o elixires concretos. No obstante, hay dos efectos distintos que conviene tener en cuenta según la naturaleza del peligro, ya sea provocado por el sol o por la lava. Para pasar el día en el desierto, necesitarás tener resistencia al calor (), mientras que para sobrevivir cerca del volcán necesitarás la protección ante el fuego (). Los efectos del calor reducirán poco a poco tus corazones, pero exponerte a las llamas del volcán es mucho más arriesgado, ya que la energía vital de Link se evaporará en cuestión de segundos.

FUEGO: el fuego es probablemente el primer elemento que encontrarás. Suele encontrarse en los campamentos, bajo las cacerolas o en los candelabros. Puedes prender las armas de madera, incluidas las flechas. Esto es útil para causar más daño a los enemigos, resolver rompecabezas o interactuar con el entorno, pero el objeto en cuestión acabará siendo pasto de las llamas. Amén de otras tantas aplicaciones, el fuego puede quemar la hierba, las hojas, la hiedra y las zarzas secas; crear corrientes de aire ascendente; detonar los barriles explosivos; derretir los bloques de hielo; quemar plataformas de madera inalcanzables sobre las que se encuentra un cofre del tesoro...

INGREDIENTES CONGELADOS: si dejas algunos ingredientes en la nieve, como trozos de carne, se congelarán a los pocos segundos. La comida congelada posee una aplicación interesante: otorga resistencia al calor a Link, lo que puede hacerte más llevadera la estancia en el Desierto de Gerudo hasta que consigas una armadura que ofrezca protección permanente ante las altas temperaturas.

ELECTRICIDAD Y CONDUCTORES: la electricidad en el juego tiene dos usos principales: puede usarse para electrocutar a los enemigos, lo que resulta particularmente útil contra los guardianes antiguos que frecuentan los santuarios y las mazmorras, y puede electrificar masas de agua para aturdir a cualquiera que entre en contacto con ella. Son factores que puedes usar a tu favor, pero ten en cuenta que algunos enemigos emplearán técnicas parecidas contra Link. Si te alcanza un ataque conductor de electricidad, o si te toca un enemigo cuyo cuerpo desprenda chispas, Link no solo se tambaleará, sino que también soltará el arma y el escudo que empuñe.

RÁFAGAS DE VIENTO Y CORRIENTES DE AIRE ASCENDENTE: a menudo visitarás zonas en las que el viento sopla con intensidad. Normalmente, si ves unas finas corrientes blancas en la pantalla que representan un efecto de ráfaga, significa que el viento sopla lo bastante fuerte como para hacer rodar objetos esféricos, como las bombas. Hay situaciones en las que puedes aprovechar este efecto para resolver rompecabezas relacionados con él. El viento también afecta a Link mientras planea y le permite cubrir distancias sorprendentemente largas cuando lo tiene a su favor. Recuerda que las corrientes que soplan hacia arriba reciben el nombre de corrientes de aire ascendente. Si abres la paravela cuando estés sobre una corriente de aire ascendente, Link podrá volar alto. A propósito de esto, si por un casual encuentras una hoja kolog, agárrala. Cada vez que "ataques" con esta arma, crearás una ráfaga de viento corta pero potente en la dirección en la que mire Link. Puedes usarla para impulsar la vela de una balsa en la dirección que elijas.

PUENTES IMPROVISADOS: cuando los árboles crecen cerca de los acantilados o de los ríos, a veces es posible derribarlos para tender un puente y cruzar una masa de agua o un abismo. Asegúrate de estar mirando en la dirección correcta, y luego tálalos con un hacha (o cualquier otra arma a dos manos apropiada). Los troncos de los árboles también actúan como plataformas flotantes que te permiten cruzar o navegar por un río de agua helada que causaría daño a Link si nadara en él.

FLECHAS ELEMENTALES: deberías de poder encontrar las primeras flechas elementales al comienzo de la aventura. Funcionan igual que las flechas estándar, pero con los beneficios del elemento en el que están imbuidas. Las flechas de fuego incendian aquello que toquen, las flechas de hielo congelan a sus objetivos (y los dejan listos para el golpe de gracia mientras están incapacitados), y las flechas eléctricas electrocutan a los enemigos o activan ciertos dispositivos mecánicos.

ARMAS ELEMENTALES: además de las flechas, también existen armas elementales. Son muy valiosas, ya que pueden usarse para resolver rompecabezas e infligen daño adicional a los enemigos, especialmente a aquellos que tengan afinidad con el elemento opuesto. Si atacas a una criatura de hielo con una espada de fuego, por poner un ejemplo, normalmente la matarás al instante. Muchas armas elementales deben recargarse después de cada golpe. Este proceso no tarda más que unos pocos segundos y se indica claramente en pantalla; cuando el arma esté lista, la hoja volverá a brillar con el color característico de su elemento.

CHUCHUS: cuando derrotes a los chuchus, estos dejarán caer gelatina del elemento en el que estén imbuidos. Puedes recoger la gelatina y dejarla en sitios concretos para golpearla y causar una pequeña explosión del elemento en cuestión. Por ejemplo, la gelatina ígnea, puede encender el fuego bajo una cacerola; este principio se aplica a todas las variantes. Si dejas la gelatina de chuchu "neutral" azul en un entorno determinado, pongamos un campo nevado, la transformará en la variante correspondiente (en este caso, en gelatina gélida del elemento hielo).

Módulos

Los módulos son acciones especiales con propiedades únicas. Están disponibles en las primeras secciones del juego. Puedes cambiar de módulo en cualquier momento manteniendo pulsado ✚; cuando aparezca el menú correspondiente, selecciona con Ⓡ. Para usar un módulo, entra en el modo de módulos con L, luego señálalo con L y actívalo con A. Si pulsas de nuevo L, volverás a los controles estándar.

Los módulos son un elemento básico de *Breath of the Wild*. Su principal función es la de ayudarte a resolver rompecabezas, pero tienen otras muchas aplicaciones. Pueden usarse para interactuar con el entorno de formas únicas o plantear nuevas estrategias para derrotar a los enemigos. Si alguna vez te atascas en un santuario, una mazmorra o un escenario en particular, echa un vistazo rápido a los módulos que tengas, porque pueden ofrecerte la solución que buscas.

BOMBA REMOTA

APLICACIONES EN ROMPECABEZAS: las bombas remotas tienen forma redonda o de cubo: las redondas rodarán cuesta abajo y serán empujadas por las ráfagas de viento, mientras que las que tienen forma de cubo suelen quedarse donde las coloques. Puedes tener una bomba activa de cada tipo simultáneamente, por lo que puedes desencadenar dos explosiones consecutivas. La principal función de la bomba remota consiste en eliminar los objetos destruibles, en general reconocibles por su color grisáceo y la presencia de grietas. Cuando Link levante una bomba por encima de su cabeza, pulsa A para dejarla donde está él, o R para lanzarla unos pocos metros hacia delante (pulsa B si cambias de opinión y quieres guardarla). Luego podrás detonarla con L, pero debes tener cuidado y asegurarte de que Link no se encuentre al alcance de la explosión. Después de detonar la bomba, se iniciará un tiempo de reutilización que te impedirá sacar otra hasta que acabe.

APLICACIONES EN COMBATE: las bombas son lo bastante potentes como para derrotar a los enemigos más débiles que te encuentres al principio del juego. También son muy efectivas contra las criaturas que inhalen antes de realizar un ataque, como los octoroks. Espera a que tu presa se trague el explosivo para luego detonarlo y causar un gran daño.

APLICACIONES AL EXPLORAR: muchas cuevas, e incluso algunos santuarios, se encuentran bloqueados por rocas destruibles. En esos casos, no te cortes en usar bombas para abrirte camino. Las bombas también son una gran herramienta para hacer explotar objetos, como cajas de madera (que suelen contener materiales) y los depósitos de minerales que sobresalen de los acantilados (y contienen gemas valiosas). A veces, las bombas también son una forma efectiva de "atrapar" peces rápidos.

IMÁN

APLICACIONES EN ROMPECABEZAS: Imán confiere a Link el poder de elevar objetos de metal y moverlos (controla el movimiento básico con Ⓡ, y la distancia con ✚). Cuando veas un bloque o un cubo de metal, piensa que Imán tendrá alguna finalidad. Una vez actives Imán, dichos objetos aparecerán resaltados en magenta, y se volverán amarillos cuando los mires si están al alcance. Estos objetos pueden usarse para crear puentes y cruzar huecos, para detener ráfagas de viento, para ordenar un camino de piedras o para revelar nuevos caminos.

APLICACIONES EN COMBATE: Imán puede usarse de forma creativa en combate, sobre todo para dejar caer objetos metálicos sobre los enemigos. Puedes hacer retroceder a los monstruos o derribarlos de las cornisas con este poder. Además, habrá combates con jefes y subjefes en los que tendrás que levantar objetos para protegerte o herir al enemigo.

APLICACIONES AL EXPLORAR: en campo abierto te encontrarás a menudo con bloques o cubos de metal. Normalmente los verás en posiciones ventajosas, como al lado de un río (lo que te permite crear un puente). Cuando veas cofres del tesoro metálicos parcialmente enterrados, podrás usar el módulo para levantarlos y saquear lo que contengan.

PARALIZADOR

APLICACIONES EN ROMPECABEZAS: Paralizador te permite detener el tiempo para un objeto momentáneamente. Puedes usarlo para congelar algunas plataformas móviles de forma temporal y crear un camino transitable, por ejemplo. Este poder tiene una segunda aplicación esencial en la que el objeto sometido a Paralizador acumulará energía mientras esté inmovilizado para luego soltarla de golpe. Si golpeas un peñasco en Paralizador varias veces con un martillo, por ejemplo, verás cómo aparece una flecha que ilustrará la dirección hacia la que saldrá disparado cuando termine el efecto. El tamaño y el color de la flecha indican lo lejos que llegará. Este proceso suele ser necesario para quitar objetos pesados de en medio, o para enviarlos hacia otro dispositivo. Cada vez que uses Paralizador, se iniciará un breve tiempo de reutilización para indicar que la habilidad no está disponible. Puedes reducir ese tiempo interrumpiendo Paralizador antes; pulsa A mientras miras al objeto afectado.

APLICACIONES EN COMBATE: aunque no resulta fácil de manejar, a veces podrás usar Paralizador para lanzar objetos pesados a los enemigos, lo que puede matarlos al instante. Si mejoras este módulo a Paralizador +, la aplicación será más práctica, ya que podrás detener a los enemigos directamente, dejándolos congelados, y machacarlos con combos devastadores.

TÉMPANO

APLICACIONES EN ROMPECABEZAS: con Témpano, podrás invocar un bloque de hielo en las superficies planas de agua y crear un camino de piedras provisional. Estos bloques son escalables, por lo que es posible llegar trepando a lo alto si te caes al agua. También puedes materializarlos en corrientes verticales, y así construir escaleras. Solo puedes invocar tres bloques de hielo a la vez; cuando crees un cuarto, el primero de los tres anteriores será destruido. También puedes eliminar un bloque existente cuando quieras pulsando A mientras estás mirándolo. No olvides que Témpano posee otra función crucial: puedes invocar un bloque de hielo debajo de un objeto o una criatura para elevarlos. Esto también se aplica a Link, pero lo más importante es que podrás levantar algunas puertas.

APLICACIONES AL EXPLORAR: cada vez que llegues a un río o una masa de agua en campo abierto, puedes crear bloques de hielo para cruzar al otro lado. Si nadar no es una opción (ya sea porque el agua está demasiado fría o porque la corriente es muy fuerte), Témpano puede servirte para llegar adonde quieres ir.

CÁMARA

La cámara se desbloquea bien avanzada la aventura, y probablemente sea el módulo con la función más clara. Su principal aplicación es que te permite llenar tu álbum de fotos (visita el menú correspondiente con − y R) Cada vez que una criatura o un objeto que no hayas capturado aparezca en la pantalla de la cámara, estos se mostrarán en naranja: saca una foto para llenar la entrada correspondiente en tu enciclopedia. La cámara también puede servirte para resolver rompecabezas complejos; si necesitas memorizar algún plano o patrón para consultarlos más adelante, una foto podría sustituir sin problema a las notas físicas.

MEJORAS DE MÓDULOS

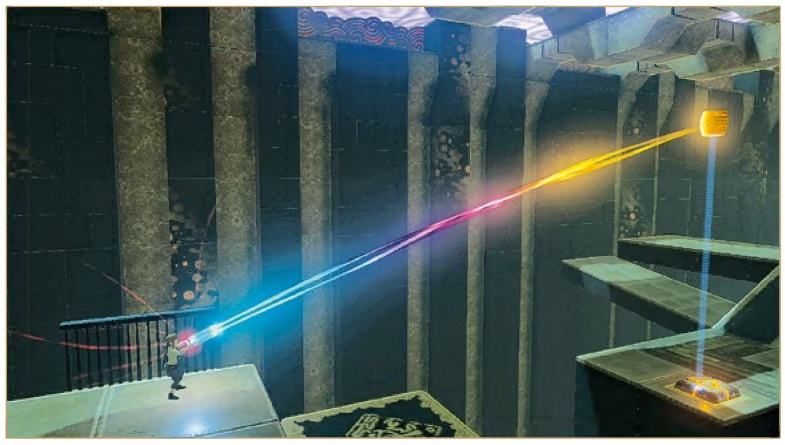
Tras avanzar unas horas en la historia, visitarás tu primer laboratorio. Cuando completes unos pasos determinados, se te presentará la oportunidad de mejorar tus módulos. Las mejoras potencian sus efectos básicos (como aumentar el radio de explosión y la potencia de las bombas), lo que las convierte en un recurso muy valioso.

INICIO RÁPIDO
MANUAL BÁSICO
PASO A PASO
SANTUARIOS
MISIONES SECUNDARIAS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
ÍNDICE
ESTRUCTURA DEL JUEGO
CONTROLES
VISUALIZACIÓN EN PANTALLA
DESPLAZAMIENTO
LUGARES RELEVANTES
MAPAS E INDICADORES
CABALLOS
COMBATE
RECURSOS
COCINA
EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE
CLIMA Y ELEMENTOS
MÓDULOS
ROMPECABEZAS

Rompecabezas

Breath of the Wild presenta cientos de rompecabezas distintos. Estos abundan sobre todo en los santuarios y en las mazmorras, aunque el mundo de Hyrule también pondrá a prueba a menudo tu sentido de la lógica, tu percepción en entornos tridimensionales y tu capacidad para examinar detenidamente todo lo que te rodea.

Muchos rompecabezas del juego pueden solucionarse de varias formas. Puedes concebir soluciones radicalmente distintas a las que podría idear un amigo tuyo... o esta misma guía; todo depende de las herramientas de las que dispongas y de tu razonamiento. Si un rompecabezas complicado se te resiste, piénsalo de forma racional. ¿Qué módulos o piezas de equipo podrían surtir efecto? ¿Qué hay en tu entorno que pueda servirte de ayuda? ¿Hay elementos en la zona con propiedades elementales? Plantéate estas preguntas, y otras parecidas, y acabarás llegando a ese momento en el que exclamarás "¡Ya lo tengo!". Los rompecabezas de *Breath of the Wild* están muy bien planteados y equilibrados, por lo que la perseverancia siempre se verá recompensada.



ROMPECABEZAS BASADOS EN MÓDULOS: muchos rompecabezas, sobre todo los de los santuarios, se basan en el uso de los módulos. Si te atascas en un rompecabezas, prueba a activar Imán y Paralizador para escanear el entorno en busca de objetos resaltados. Presta atención también al agua para usar Témpano. Este debería de ser un buen punto de partida la mayoría de las veces.

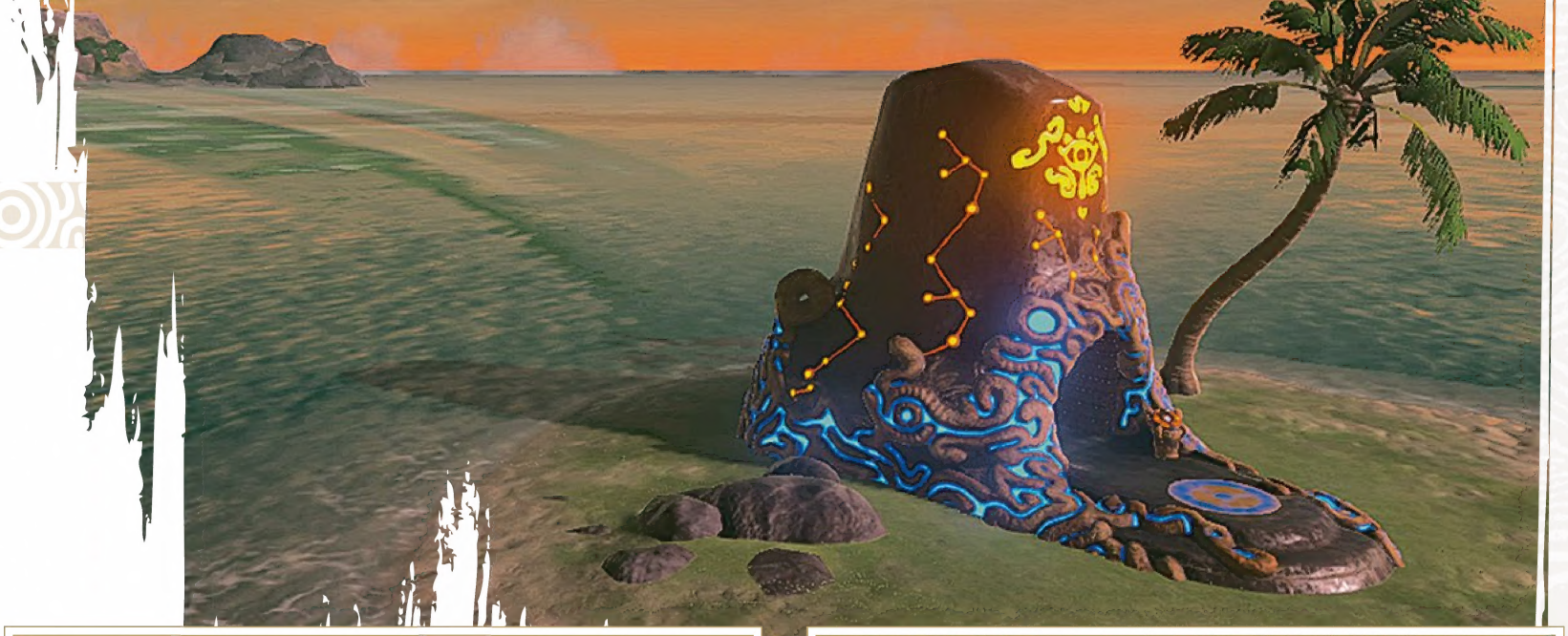
ROMPECABEZAS FÍSICOS: muchos rompecabezas tienen una base física, y los más comunes son los relacionados con la gravedad. Ya sea haciendo rodar peñascos cuesta abajo, usando objetos para compensar el peso en dispositivos a modo de balanza o activando paneles en el suelo con objetos pesados, lo único que necesitas para superarlos es una buena dosis de sentido común.

ROMPECABEZAS POR TIEMPO: algunos rompecabezas requieren un ritmo preciso. En estas situaciones, tendrás que desencadenar algunos eventos (como hacer rodar un orbe) y llegar a un lugar concreto cuanto antes (como una plataforma móvil que se activará cuando el orbe llegue a su destino).

ROMPECABEZAS MENTALES: algunos rompecabezas dependen de tu capacidad para examinar detenidamente el entorno y de tu creatividad; por ejemplo, cuando tengas que identificar un patrón y repetirlo en otra parte.

ROMPECABEZAS ELEMENTALES: tu comprensión innata e intuitiva de las fuerzas naturales (evidenciada por el hecho de que has vivido una vida que te ha llevado hasta este momento, en el que lees este libro) suele la clave para resolver algunos rompecabezas. Ten en cuenta la reacción que podrían tener los objetos que te rodean en todo momento. ¿Pueden arder? ¿Una ráfaga de viento les hará algo?

ROMPECABEZAS DE CONTROL DE MOVIMIENTO: unos pocos santuarios pondrán a prueba tu habilidad con las funciones giroscópicas de tu mando. En estos casos, empieza adoptando una posición neutra, y ve ajustando tus movimientos con mucho cuidado. Una vez le cojas el truco, no tardará en convertirse en algo instintivo.



ACERTIJOS: en Hyrule hay personajes que te plantearán misiones secundarias con unos objetivos relativamente imprecisos que solo podrás descifrar si prestas atención a las pistas que te ofrecen. A medida que avances en el juego y te familiarices con la enorme cantidad de lugares relevantes que hay en el mundo, te resultará más fácil interpretar estas pistas.

LABERINTOS: encontrarás unos cuantos laberintos en los lugares más recónditos de Hyrule. Cada uno de ellos es un rompecabezas en toda regla que desafiará tu percepción en entornos tridimensionales. No son una pérdida de tiempo aunque te cueste dar con la entrada a la sala central, ya que muchos de sus pasajes ocultan cofres del tesoro y valiosas recompensas.

ROMPECABEZAS DEL ENTORNO: muchas zonas aisladas de Hyrule ya son un rompecabezas de por sí. Por ejemplo, al principio del juego, cruzar un río ancho te parecerá imposible... hasta que descubras que puedes improvisar un puente cortando un árbol y dejando que la corriente se lo lleve.

ORBES Y RANURAS CÓNCAVAS: muchos rompecabezas se basan en unas esferas resplandecientes llamadas orbes. Por lo general, tu objetivo será meter esas esferas en una ranura cóncava, tal y como aparece representado en la imagen. En muchos casos, tendrás que interactuar con elementos del entorno, como lanzadores que pueden impulsar el orbe para cruzar un abismo. Los orbes y las ranuras cóncavas suelen encontrarse también en el exterior, y a menudo harán aparecer un santuario secreto.

CRISTALES: se trata de interruptores que puedes golpear para provocar un efecto en el entorno: abrir o cerrar una puerta, girar 90 grados una plataforma cada vez que se activen, etcétera. Cada vez que golpees un cristal, este alternará su color entre azul y naranja. Puedes golpearlos con cualquier arma, pero también con flechas y bombas remotas, por lo que puedes interactuar con ellos a distancia o cuando el camino directo esté bloqueado.

LANZADORES: son dispositivos con forma de pistón que impulsarán a Link (o cualquier objeto ligero) en una dirección específica. Los rompecabezas basados en este mecanismo requerirán que coordines el vuelo correctamente o que combines varios elementos a la vez. Por ejemplo, puedes golpear un cristal que active un lanzador para hacer volar una bomba a un lugar que de otra forma sería inaccesible, y luego detonarla para hacer explotar unos bloques destruibles.

INICIO RÁPIDO
MANUAL BÁSICO
PASO A PASO
SANTUARIOS
MISIONES SECUNDARIAS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
ÍNDICE
ESTRUCTURA DEL JUEGO
CONTROLES
VISUALIZACIÓN EN PANTALLA
DESPLAZAMIENTO
LUGARES RELEVANTES
MAPAS E INDICADORES
CABALLOS
COMBATE
RECURSOS
COCINA
EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE
CLIMA Y ELEMENTOS
MÓDULOS
ROMPECABEZAS